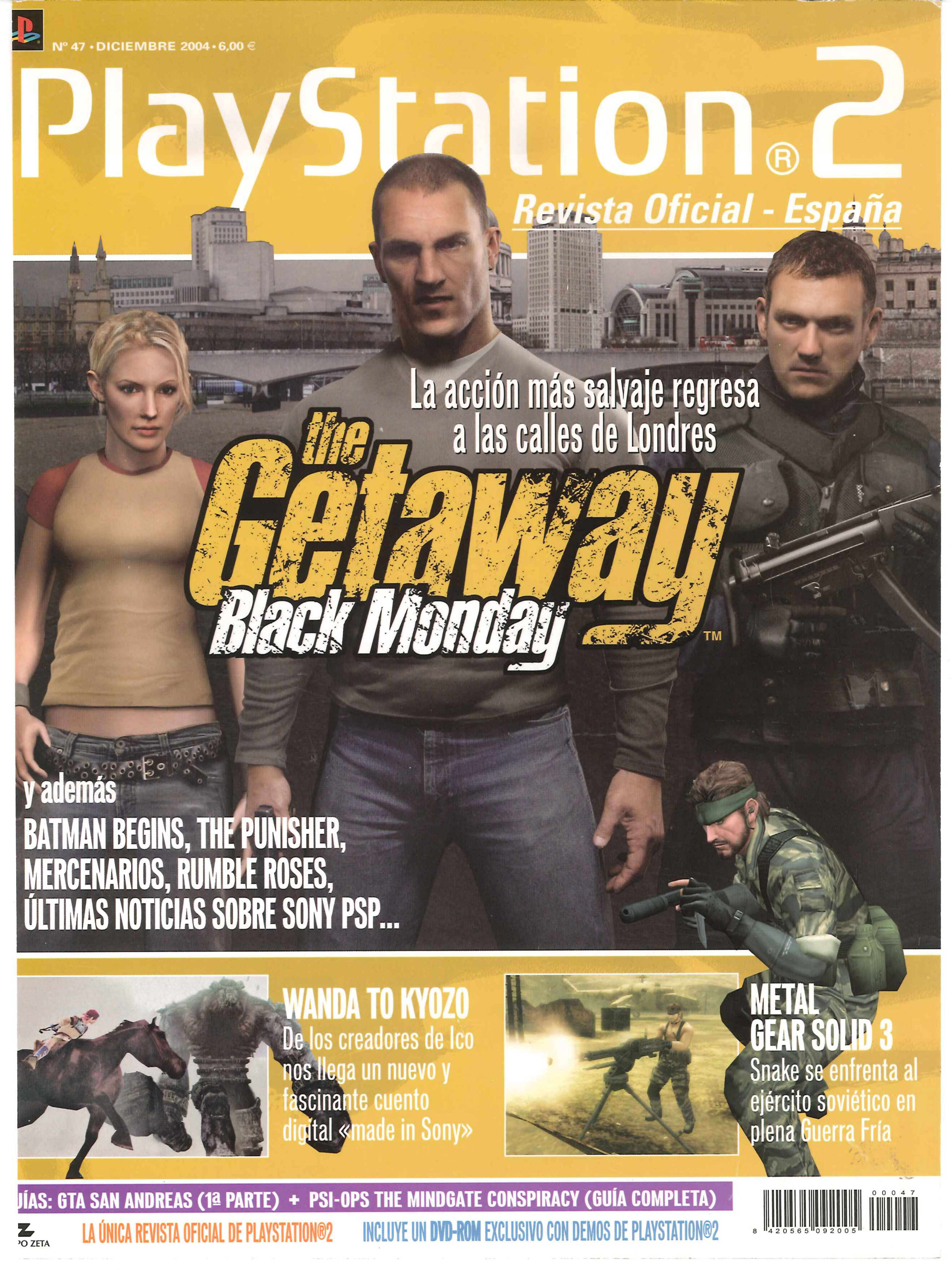


Nº 47 • DICIEMBRE 2004 • 6,00 €
PlayStation®2
Revista Oficial - España
La acción más salvaje regresa a las calles de Londres
The Getaway Black Monday™
y además
BATMAN BEGINS, THE PUNISHER, MERCENARIOS, RUMBLE ROSES, ÚLTIMAS NOTICIAS SOBRE SONY PSP...
WANDA TO KYOZO
De los creadores de Ico nos llega un nuevo y fascinante cuento digital «made in Sony»
METAL GEAR SOLID 3
Snake se enfrenta al ejército soviético en plena Guerra Fría
UÍAS: GTA SAN ANDREAS (1ª PARTE) + PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY (GUÍA COMPLETA)
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
PO ZETA
00047
8 420565 092005

Ponte guap@ y



La tarjeta que te da vidilla

Si tienes menos de 26 años conseguir todos estos regalos y muchos más es superfácil.

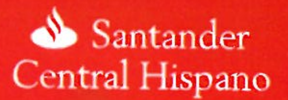
Sólo tienes que hacerte con tu tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola.

1. Solicítala **gratuitamente** en cualquier oficina de Santander Central Hispano.

2. Unos días después **llegará a tu domicilio**. Con ella podrás sacar dinero en cajeros automáticos, comprar en miles de establecimientos y recargar tu móvil.

3. Además entra en www.cocacola.es y únete a El Movimiento Coca-Cola, porque Tu Tarjeta tiene ventajas adicionales. **Descúbrelas**.

mira el pajarito



Una cámara que da la nota

Para sacar las fotos más divertidas necesitas la **cámara más joven y fresca** de Sony. Juega al momento ganador y consigue una de las **500 Cámaras** Digitales DSCP73 Sony **que regalamos**.



- Del 26 de octubre de 2004 al 18 de enero de 2005
- Momento ganador
- 500 Cámaras Digitales
- 5 puntos por participación
- Participación exclusiva para usuarios con la tarjeta El Movimiento Coca-Cola

Bases notariales disponibles en www.cocacola.es

La ropa más cañera

Acumula tus pin-codes y consigue **forros polares** y **sudaderas** exclusivas de El Movimiento Coca-Cola.

Y además si tienes activada tu tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola podrás ahorrarte los 8,5 € de gastos de envío.



- Del 21 de octubre de 2004 al 11 de enero de 2005
- Acumulación
- 10.000 prendas exclusivas EMCC
- Sin gastos de envío si tienes activada tu tarjeta El Movimiento Coca-Cola

Bases notariales disponibles en www.cocacola.es

Disfruta de todas las ventajas del Club 20 de Santander Central Hispano.

Entra en www.cubveinte.com

PlayStation® 2

Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista, Natalia Muñoz, Á. Jiménez, Carlos Burdalo, Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

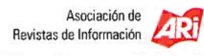
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.



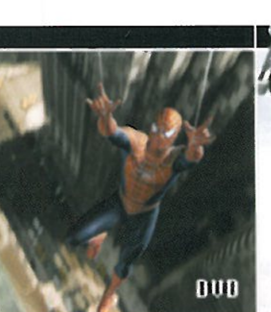
EDITORIAL

NAVIDADES 2004, PUNTO Y SEGUIDO

De año mágico podríamos catalogar este 2004 que se diluye lentamente en la génesis de la próxima temporada. Los mejores juegos se dan cita ante unas navidades de auténtico lujo con protagonismo especial de títulos que no aparecen todos los años como las nuevas entregas de Grand Theft Auto o The Getaway, sorpresas como KillZone, las habituales pero no por ello menos esperadas segundas o terceras partes de mitos consagrados (Jak, Prince Of Persia, Ratchet & Clank, Dragon Ball Z Budokai...) y como faro tecnológico que surca el horizonte para marcar la ruta a seguir, la agradable aparición de la «pequeña» PStwo y el nuevo y esperado referente lúdico, Sony PSP. La nueva portátil de Sony C.E. ha vuelto a convulsionar el mundo del videojuego con el anuncio de su más que accesible precio, comparable a otras ofertas portátiles, pero con las prestaciones suficientes como para barrer por completo a sus teóricos competidores. Por eso estas navidades van a ser más especiales que nunca y lejos de suponer un punto y aparte, servirán de puente entre un año y otro porque en los primeros meses de 2005 nos esperan mil y una sorpresas encabezadas por esa nueva joya tecnológica llamada PSP. Desde aquí, mes a mes, tendréis cumplida información de todo lo que rodea a la nueva criatura de Sony C.E. Para aquellos que estéis deambulando como locos por el universo de San Andreas, os hemos preparado una completa guía y una sabrosa colección de los mejores trucos de la obra maestra de Rockstar.

MARCOS GARCÍA
Director











LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES



DVD-DEMO (47)

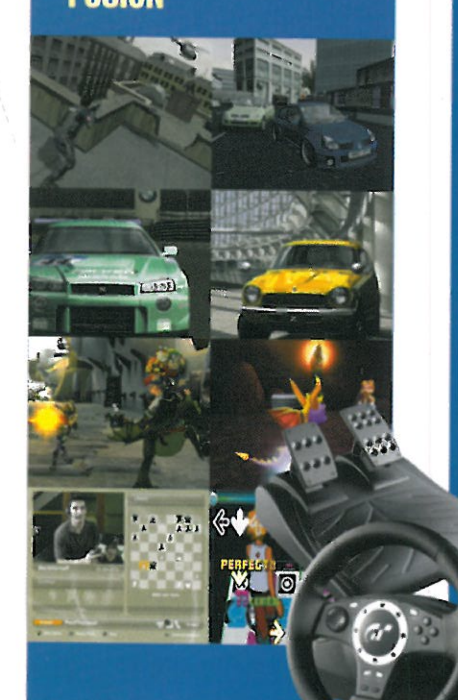
Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



6 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- THE GETAWAY: BLACK MONDAY
- GRAN TURISMO 4
- JAK 3
- SPYRO: A HERO'S TAIL
- EYETOY CHAT
- DANCING STAGE FUSION



9 DEMOS JUGABLES



___ (01 .) NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

El Tuning llevado a su máxima expresión vuelve para sorprendernos

___ (02 .) W.R.C. 4

Vive toda la emoción del Campeonato del Mundo de Rallys

___ (03 .) JAK 3

El héroe de Sony C.E. se traslada al desierto en sus nuevas aventuras

___ (04 .) LOS INCREÍBLES

THQ se encarga de recrear la nueva producción de los magos de Pixar

___ (05 .) ESTO ES FÚTBOL 2005

El simulador futbolístico de Sony C.E. en una nueva y remozada versión

___ (06 .) SEGA SUPERSTARS

Conecta tu cámara EyeToy y juega con los héroes de Sega

___ (07 .) TIGER WOODS PGA TOUR 2005

El «Tigre» del golf vuelve a protagonizar el simulador de Electronic Arts

___ (08 .) JACKIE CHAN ADVENTURES

Recorre el mundo de la mano del genio de las artes marciales

___ (09 .) ADIBOO Y LOS...

El «amigo de los niños» en su primera aventura en consola

IMPORTANTE

DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM



NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

PLAYSTATION CON ART FUTURA

Sony C.E. protagonista del certamen

PlayStation ha vuelto a patrocinar **ArtFutura**, que en la presente edición ha contado con sedes en diferentes ciudades españolas. Entre los asistentes ha destacado la presencia de Richard Marks, el «padre» de la tecnología *EyeToy*, que anunció que se encuentra trabajando para perfeccionar la cámara en una evolución hacia un *EyeToy 2.0* que capte mejor imágenes más oscuras y una mayor definición. En la tercera edición del Premio de Creación de Videojuegos, en el que **Sony C.E.** apoya a los mejores desarrolladores independientes de nuestro país con 6.000 Euros, el premio recayó en *Glest*, obra de **Glest Team**.



Arriba, Richard Marks, creador de EyeToy. Abajo, Robot recogiendo el premio por su trabajo en Onimusha 3

NUEVO PACK SINGSTAR PARTY

Sony C.E. pone a punto su maquinaria pesada para Navidad

Ahora que **PlayStation 2** ha cambiado su diseño y aprovechando el tirón que ha tenido el juego de *karaoke Singstar Party*, **Sony C.E.** ha preparado un atractivo *pack* que se pondrá a la venta esta Navidad. En su interior, por 179 Euros, podréis encontrar la nueva **PS2**, un *SingStar Party*, un convertidor USB y dos micrófonos para ponerse las pilas cantando y animar a voz en grito las reuniones familiares tan típicas de estas fechas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España GANADORES DEL RETO KILLZONE

El Dream Team de PS2 R.O. venció con autoridad

El equipo de PS2 R.O. liderado por Lázaro «Doc» Fernández y compuesto por tres auténticos expertos de los *shoot'em-up*, Tomás «Cain» Ju Oh, Alfonso «Loso» Rey y Richard «Ric» Gorospe, se hizo con la victoria en el evento que **Sony C.E.** preparó para que las publicaciones más importantes del sector midieran sus fuerzas con *KillZone*. El campeonato enfrentó a nuestra revista con el resto de publicaciones escritas y On-line de España. Tras casi dos días de enfrentamientos, **PS2RO** venció al segundo clasificado con una amplia ventaja. Todos los participantes se llevaron bajo el brazo una **PS2** personalizada y una versión promocional del juego, mientras que los cuatro miembros del equipo ganador se llevaron una *TV Sony Wega* de 29 pulgadas cada uno. Desde aquí queremos agradecer a **Sony C.E.** y **Last Lap** el trato recibido, y saludar a todos los participantes.



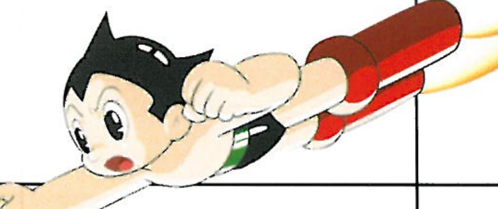


Nuestro equipo tan sólo perdió dos combates y empató uno a lo largo de los dos días que duró el Reto KillZone



L'ORÉAL
PARIS
Efecto mojado, recién duchado.
L'ORÉAL
PARIS
SPECIAL FX
STUDIO
LINE
NUEVO
ABSOLUTE WET
EFECTO ULTRA MOJADO
LARGA DURACIÓN
GEL FLUIDO BRILLO EXTREMO
STUDIO
LINE
ABSOLUTE WET
FIJACIÓN LARGA DURACIÓN
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA:
¡Gel Fluido Brillo Extremo!
L'ORÉAL
PARIS
www.lorealparis.com





NOVEDADES DESDE JAPÓN

Atari nos prepara un apasionante arranque de año

Su acuerdo de distribución con **Sega** va a permitir a **Atari** poner en circulación, a partir del próximo enero, un torrente de novedades. Los fanáticos del manga disfrutarán con las dos adaptaciones que **Sega** ha realizado de sendos trabajos del «Dios» del manga, Osamu Tezuka. *Astroboy*, la obra más emblemática del autor, llegará a **PS2** de la mano del **Sonic Team**. Menos conocido en Occidente, el manga *Dodoro* ha sido la fuente de inspiración para *Blood Will Tell,* una impresionante aventura de acción que deslumbrará por sus jefazos finales. *Super Monkey Ball Deluxe* condensa en **PS2** niveles de los dos *Super Monkey Ball* de **GC**, más otros exclusivos, reuniendo un total de 300 fases de pura diversión *arcade*. El mundo de la lucha estará representado por el excelente *Guilty Gear Isuka*, una nueva prueba de que las 2D jamás morirán. En marzo llegará *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*, la adaptación de **Bandai** del conocido universo *ciberpunk* de Masamune Shirow.



PRIMERAS IMÁGENES DE SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Muy pronto la tercera entrega de Splinter Cell

Las aventuras de Sam Fisher van a continuar dando de qué hablar en **PlayStation 2**. **UbiSoft** ya ha anunciado que *Splinter Cell: Chaos Theory* verá la luz para la consola de **Sony C.E.** De hecho, las primeras imágenes resultan realmente espectaculares. Según los desarrolladores, han diseñado una tecnología para crear reflejos de luz directa sobre superficies, y una serie de logros que permitirán reproducir objetos 3D y materiales con un realismo nunca visto antes en **PS2**. Esta versión del juego contará con zonas exclusivas en la aventura, gracias a un nuevo movimiento que tiene relación con el agua. *Splinter Cell: C.T.* verá la luz al mismo tiempo para todas las plataformas, en marzo de 2005.



■ Sam Fisher va a satisfacer a todos sus seguidores con una nueva y apasionante aventura para PlayStation 2

TORRENTE 3 PARA PS2

Virgin Play distribuirá la aventura de Torrente

El controvertido detective creado por Santiago Segura, Torrente, va a llegar finalmente hasta el público de **PlayStation 2** en una aventura obra de **Virtual Toys**. El juego está siendo desarrollado al mismo tiempo que la película, *Torrente 3*. De hecho, Santiago Segura aportará su voz e imagen al Torrente virtual. La publicación de ***Torrente 3*** coincidirá con el estreno de la película en 2005. Una de las grandes sorpresas de esta producción es que se ha recreado una ciudad española en toda su extensión, y se podrán conducir motos y coches, entrar en los bares o hablar con la gente.


KIT DE PELÍCULAS
Pringles
ORIGINAL
VIDEOCLUB
CUANDO HACES POP, YA NO HAY STOP







Después de lograr el tercer puesto, nuestro representante celebró el podio al más puro estilo de Ronaldinho cuando marca un gol

ENTREVISTAMOS A LOS CREADORES DE PES 4

A orillas de la costa azul nos contaron como será PES5

¿Cuáles son las principales novedades de *Pro Evolution Soccer 4* con respecto a su antecesor?
Se ha realizado un trabajo muy duro para conseguir el máximo número de licencias posibles. Asimismo, se ha remodelado la *Master League*, incluyendo un amplio abanico de nuevas variables que afectan al desarrollo y al declive de los jugadores, al tenerse en cuenta la edad de los deportistas. Hay nuevas posibilidades de regate, incluyendo un potenciado sistema de *dribbling* por las bandas.

¿Es la inclusión del pase largo analógico y la mayor libertad a la hora de desplazar el esférico un nuevo paso a convertir a *PES* en el simulador de fútbol definitivo, escapando del espíritu *arcade* de las primeras entregas?
KCET intenta ofrecer siempre lo que los jugadores demandan, y estos quieren un título en el que se muestre el fútbol tal y como es. A pesar de que el objetivo no es el ofrecer un simulador, sí que se intenta representar a jugadores como Raúl, Henry o Zidane tal y como son en la vida real. Implementar en *Pro Evolution Soccer* a estos jugadores y a otros de nivel mundial de la forma más realista es nuestro objetivo.

¿Tienen ya en mente *Pro Evolution Soccer 5*? ¿Para qué sistema estará diseñado?¿Qué es lo que ofrecerá esta nueva entrega?
Sí. Podemos confirmar que aparecerá en **PS2** y que no revolucionará lo ya visto en *PES4* a nivel gráfico, debido a que creemos haber llegado al límite tecnológico de la 128 *bits* de **Sony C.E.** Las principales mejoras se centrarán en la *Master League* y en ofrecer una experiencia jugable revisada, con nuevos movimientos.

¿Se ha llegado a considerar la posibilidad de incluir el movimiento «elástica» o «ronaldinha» en *PES5*?
Sí, y podemos decir que ya se está realizando la captura de movimientos necesaria para incluirlo en el próximo título de la serie, como ya se ha hecho con la «rabona» en este *PES4*.

¿Cuál es el proceso que se sigue a la hora de crear una escena de animación, tanto para las secuencias intermedias como para las demostraciones?
En Japón tenemos acceso a canales de televisión en los que podemos ver partidos de fútbol de todo el mundo. Siempre que vemos algo que nos llama la atención, como un gol, una jugada, una pelea entre jugadores o una reacción tras una decisión arbitral, la utilizamos.

¿Se ha contratado a algún jugador famoso para realizar la captura de movimientos?
En entregas anteriores sí que se hizo, pero preferimos no hacerlo. Pedir a una estrella que repita muchas veces el mismo movimiento puede resultar inconveniente. Creemos que es mejor que participen futbolistas muy bien dotados técnicamente y que sean grandes *fans* del juego. Con ellos todo es más fácil.

Entonces seguro que tendrán sus propias preferencias futbolísticas. ¿Podrían por favor enumerar sus equipos y clubes favoritos?
Nuestros jugadores preferidos son Recoba, Beckham, Roberto Carlos, Shearer, Del Piero, Zola... Y los clubes, Inter, Real Madrid, Chelsea, Juventus...

¿Siguen la Liga Española?
Sí. Nos gusta el Deportivo de la Coruña, sobre todo cuando estaba Makay, y también el Barcelona y el Madrid. Nos encanta la política deportiva de fichar estrellas del Real Madrid.

¿Qué podemos esperar de los *PES* para la próxima generación de consolas?
Uno de los aspectos que esperamos poder trasladar es la individualización de movimientos en una dimensión que actualmente no es posible. En *Pro Evolution Soccer 4* todos los jugadores hacen más o menos los mismos movimientos, en próximas versiones para consolas de futura generación esperamos conseguir que futbolistas de clase mundial como Zidane, Owen o Henry estén caracterizados de forma única.



TORNEO PES4

Nuestro representante, Eduardo Rodríguez, en el torneo europeo que tuvo lugar durante la presentación del juego quedó en una meritoria tercera posición.


Bienvenido.
Tres millones de PlayStation 2 vendidas.
Y creciendo.
PlayStation®2

NUEVO PRESIDENTE DE ADESE

Alberto González Lorca, director general de Atari Ibérica, ha sido elegido nuevo presidente de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, que aglutina a las más importantes empresas del sector.



RESULTADOS CONCURSOS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
Ganadores de 1 juego y 1 cómic:

- 1º PREMIO
- Mª Carmen de la Rúa Tárraga (MADRID)
- Victor López Montes (VALENCIA)
- Sara Borondo Rodríguez (MADRID)
- Vicente Gil Adell (CASTELLÓN)
- Pedro Cucó Rubies (CASTELLÓN)

2º PREMIO

- Aarón Villarubia Sibaja (BURGOS)
- Víctor García Fernández (MURCIA)
- Marta Gallén Vivo (BARCELONA)
- Antonio García García (BARCELONA)
- Alberto Díaz Espada (MADRID)
- Enrique Acebedo Avilés (BARCELONA)
- Rosa Martínez Parra (CASTELLÓN)
- Pedro Garrido Asunción (VALENCIA)
- Ángela Martín Torollo (MADRID)
- Sebastián Miranda Jiménez (JAÉN)
- Sebastián Miranda Quirós (JAÉN)
- Víctor Manuel Castro López (MADRID)
- Javier Alvendiz García (LA CORUÑA)
- Julio Burgui Triguero (NAVARRA)
- Josú Echandi Artiaga (NAVARRA)

PSI-OPS: T. M. CONSPIRACY
Ganadores de 1 juego, una camiseta y un cerebro:

- Juan Roselló Rigat (BARCELONA)
- Antonio M. García Huertas (SEVILLA)
- Isidora Aparicio Roca (MURCIA)
- José M. Manterola Callejo (VIZCAYA)
- José J. Riquel Mijes (SEVILLA)
- Juan C. Rey Rodríguez (LLEIDA)
- Olmo Muñoz Navarro (GERONA)
- Juan L. Rodríguez Alarcón (ALBACETE)
- Luis Á. García Osorio (ASTURIAS)
- Israel Arrogante Araujo (MADRID)
- Vianca Veza (ISLAS BALEARES)
- Aranzazu Manjón Calzada (ÁLAVA)
- Jesús Gracia Alcober (VALENCIA)
- Jaime Cardona Moll (MENORCA)
- Luis F. Pizarro Balbuena (MADRID)
- Fco. Javier Hernández Arjona (BARCELONA)
- Marcos Linares Lévano (MADRID)
- Pedro Gutiérrez Arroyo (VALENCIA)
- Josefina Fuerte Menéndez (ASTURIAS)
- Santiago Calvo Vitales (BARCELONA)

COMMANDOS STRIKE FORCE

Programación «Made in Spain» al más alto nivel

Eidos acaba de anunciar el desarrollo de un nuevo título basado en una de sus sagas más exitosas. La desarrolladora española **Pyro Studios**, responsable de todas las entregas anteriores, ha efectuado un giro de 180 grados en lo que respecta a la mecánica. Si antes controlábamos a un grupo de fuerzas de elite bajo una perspectiva aérea, ahora lo haremos desde una vista en primera persona. La estrategia pasará a un segundo plano para dejar el protagonismo a la acción. Los tres protagonistas del juego (Boina Verde, Francotirador y Espía) contarán con sus propias habilidades y sistema de control. Ignacio Pérez, CEO de **Pyro Studios**, ha declarado que se trata de su proyecto más ambicioso hasta la fecha y que creará un nuevo referente en lo que a juegos de acción en primera persona se refiere. Su lanzamiento será en primavera de 2005.



AMBIENTACIÓN Y ESCENARIOS

Lo que no ha cambiado con respecto a los anteriores *Commandos* es la época en la que se desarrolla. De nuevo nos encontramos en plena II Guerra Mundial. Los escenarios que visitaremos recrearán localizaciones reales de Francia, Rusia o Noruega. Esperemos que el resultado final sea tan bueno como muestran las capturas.





www.puma-fragrances.com

PUMA®
MAN

His new fragrance by PUMA.

PUMA
MAN
Eau de Toilette
Natural Spray

PUMA



LOS ACCESORIOS

El día del lanzamiento se pondrán a la venta por separado toda una gama de complementos. Unos preciosos auriculares con control remoto, la bolsa de transporte con la correa para sujetar la consola, la batería (cuya duración oscila entre las 4 y las 6 horas), la fuente de alimentación y la *Memory Stick* Dúo para almacenar datos.

LOS DOS PACKS

El básico incluirá la consola, la batería y la fuente de alimentación (apta para todos los voltajes) y costará 19.800 Yenes. El «Value Pack» constará, además de una *Memory Stick Duo* de 32 Megas, los auriculares con control, la bolsa de transporte y la correa al precio de 24.800 Yenes

ución

Atil

El «Estilo de Vida PlayStation» se libra de sus ataduras y nos acompañará donde vayamos. Aquí tenéis los detalles sobre su inminente lanzamiento en Japón

MENÚ
Al encender la consola podremos acceder a todas las funciones: reproducción de música, vídeo, visualización de imágenes, gestión de datos, comunicación *wireless*, etc.

Hace ahora diez años todos esperábamos ansiosos la incursión de **Sony C.E.** en las consolas de 32 bits. Por aquel entonces se esperaba una dura batalla, y casi nadie podía vaticinar (ni siquiera la propia compañía) que **PlayStation** se convirtiera en la pieza de hardware emblemática de toda una generación, la consola que universalizó la afición a los por entonces denostados videojuegos y que reunió a todo el espectro social a su alrededor. Las cosas han cambiado mucho, **Sony C.E.** se ha convertido en el referente indiscutible para decenas de millones de usuarios en todo el mundo y sus competidores ven con impotencia cómo su cuota de mercado no hace otra cosa que aumentar. El próximo 12 de diciembre comenzará la nueva etapa dentro de su política de llevar los videojuegos a todas partes y fusionarlos con el resto de sistemas de entretenimiento. **PSP** se pone a la venta en Japón a un precio mucho menor de lo esperado (unos 150 Euros al cambio). Durante el primer trimestre de 2005 llegará a toda Europa. Hasta entonces, os estaremos informando con todo detalle sobre sus primeros pasos.



LA PRIMERA HORNADA DE JUEGOS

Desde el día de su lanzamiento (el 12 de diciembre) hasta finales de año se pondrán a la venta un total de 21 títulos diferentes, aunque este dato puede sufrir modificaciones de última hora. El precio del *software* aún no ha sido confirmado oficialmente por **Sony C.E.**, aunque todo apunta a que podrían rondar los 40 Euros al cambio. El esperado *Gran Turismo 4 M.E.* se retrasa finalmente hasta principios de 2005. Por otro lado, **Square Enix** acaba de anunciar una nueva versión de su clásico *Final Fantasy VII* para este soporte.















NOMBRE: Lumines
COMPAÑÍA: Bandai
GÉNERO: Puzzle



NOMBRE: The Legend Of Heroes
COMPAÑÍA: Bandai
GÉNERO: RPG



NOMBRE: Vampire Chronicle
COMPAÑÍA: Capcom
GÉNERO: Lucha



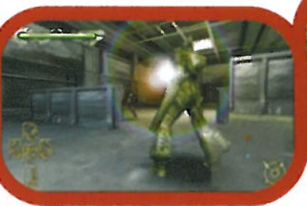
NOMBRE: Need For Speed Underground Rivals
COMPAÑÍA: Electronic Arts
GÉNERO: Conducción



NOMBRE: Tiger Woods PGA Tour
COMPAÑÍA: Electronic Arts
GÉNERO: Deportivo



NOMBRE: Armored Core Formula Front
COMPAÑÍA: From Software
GÉNERO: Simulación de Mecha



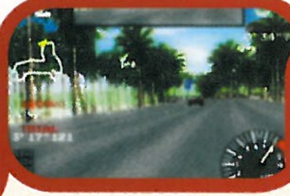
NOMBRE: Rengoku: The Tower Of Purgatory
COMPAÑÍA: Hudson Soft
GÉNERO: RPG de Acción



NOMBRE: Dynasty Warriors
COMPAÑÍA: Koei
GÉNERO: Arcade



NOMBRE: Metal Gear Acid
COMPAÑÍA: Konami
GÉNERO: Simulador



NOMBRE: Ridge Racers
COMPAÑÍA: Namco
GÉNERO: Conducción



NOMBRE: Puyo Pop Fever
COMPAÑÍA: Sega
GÉNERO: Puzzle



NOMBRE: Hot Shots Golf
COMPAÑÍA: Sony C.E.
GÉNERO: Deportivo



NOMBRE: Puzzle Bobble Pocket
COMPAÑÍA: Taito
GÉNERO: Puzzle



SIMS

Los Sims urbanos con actitudes y estilo de ciudad.

Los componentes del grupo "Black Eyed Peas" te enseñaran los movimientos más de moda.

LOS URBZ™: SIMS EN LA CIUDAD

NOV 2004 | 157

VÍVELO EN LA CIUDAD

LOS URBZ™

SAL DE MARCHA COMO UN V.I.P. DESDE EL ANOCHECER HASTA EL AMANECER

ÁNGEL O DEMONIO

DISFRUTA LA VIDA DE LAS ALTAS ESFERAS.
EXPLORA LA VIDA DE LOS MÁS HUMILDES.

STYLE

CUIDA TU ASPECTO INCLUSO CUANDO TERMINE LA FIESTA

Incluye nuevas canciones de los Black Eyed Peas











NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, Maxis, el logotipo de Maxis, Los Sims, Los Urbz y Sims en la ciudad son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EEUU y/u otros países. El resto de marcas comerciales son de la propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™. Game Boy Advance, Nintendo Game cube y el logo de Nintendo Gamecube son marcas comerciales registradas de Nintendo. Los logos de "Playstation" y de la familia de "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment INc. Microsoft, Xbox, Los logos de Xbox son, o bien marcas comerciales registradas o son marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o de otros países y tienen licencia de Microsoft. Todas las demas marcas son propiedad de sus propietarios correspondientes.

www.lossims.com
www.losurbz.com

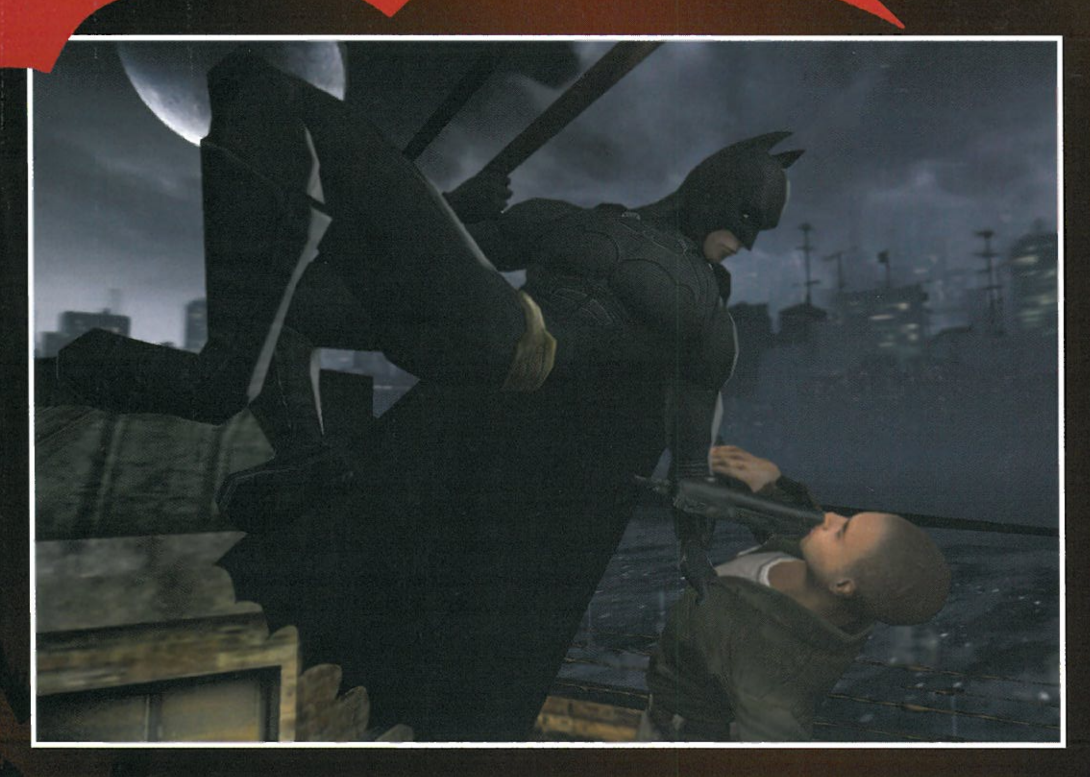
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

BATMAN BEGINS

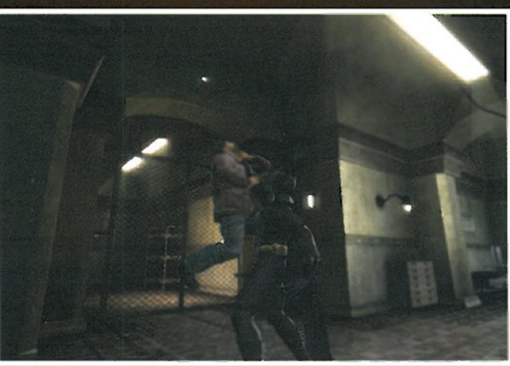
Electronic Arts ha adquirido los derechos para convertir la próxima película del hombre murciélago en un juego para PlayStation 2 y os lo contamos en rigurosa exclusiva

POR R. DREAMER

■ Si Batman atemoriza a sus contrincantes serán más fáciles de abatir

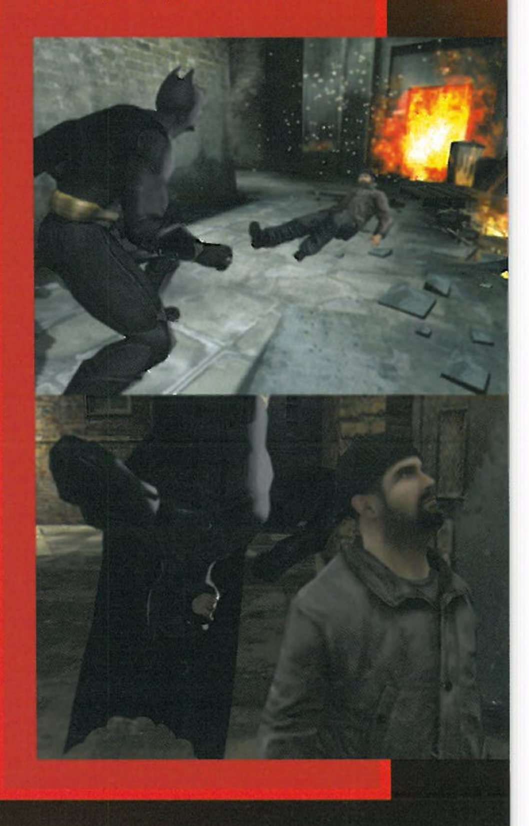






AMEDRENTA2!

El *leit motiv* de ***Batman Begins*** es desatar el terror entre las hordas criminales. Sólo así conseguirá el superhéroe obtener la información que necesite o simplemente derrotar a sus adversarios. Por ejemplo, deslizándose por un cable sobre dos esbirros vigilando un emplazamiento, en un descuido, Batman cogerá a uno de los dos hombres elevándole por sorpresa a las alturas. Cuando éste lance un grito, su compañero comprobará que ha desaparecido y su corazón comenzará a latir con más fuerza, momento que debemos aprovechar para terminar con él.



Las compañías suelen aprovechar las licencias de películas como un talismán para asegurar las ventas del juego; una práctica que, en la mayoría de las ocasiones, es más lucrativa para las compañías que para el consumidor. De todas formas, siempre hay una excepción que rompe todos los pronósticos. En el caso que nos ocupa, tanto la película como el juego, se encuentran dentro del pequeño porcentaje que rompe las estadísticas, ya que detrás de la licencia se han originado dos productos de calidad. El largometraje está ahora mismo en fase de post-producción, encaminándose ya hacia su estreno en junio de 2005, la misma fecha en la que está previsto el lanzamiento de la aventura desarrollada por **Electronic Arts** y **Eurocom**. Aunque todavía quedan más de seis meses para tan feliz evento, el pasado día 27 de octubre, fuimos invitados a visitar las elegantes oficinas de la compañía en la campiña inglesa para conocer en primicia todos los detalles de *Batman Begins* el juego. Lo sorprendente es que a estas alturas el desarrollo se encuentra muy avanzado, muchos programadores se matarían por tener un producto de esta calidad y más de medio año por delante para depurarlo. La presentación corrió a cargo del productor Reid Schneider que, como nos explicó, formó parte del equipo de desarrollo de *Splinter Cell*. Es un detalle muy a tener en cuenta con ***Batman Begins***, cuando se ve el juego por primera vez salta a la vista la relación entre ambos títulos. De hecho, el encargado de adaptar la historia de la película al guión de la aventura, J.T. Petty, también estuvo involucrado en el juego de Sam Fisher. La producción de **Warner** sigue la estela de otras sagas cinematográficas que han optado por el fenómeno de la «precuela» para revitalizarse. Lo que intenta el director, Chris Nolan (*Memento*), es dar un nuevo punto de vista sobre cómo Bruce Wayne se convierte en Batman y de cómo se deja llevar por la rabia para amedrentar a los malvados y hacer justicia. El reparto es espectacular, con Christian Bale (*American Psycho*) como protagonista y un elenco de secundarios de la talla de Michael Caine, Morgan Freeman, Gary Oldman o Liam Neeson o Ken Wata-

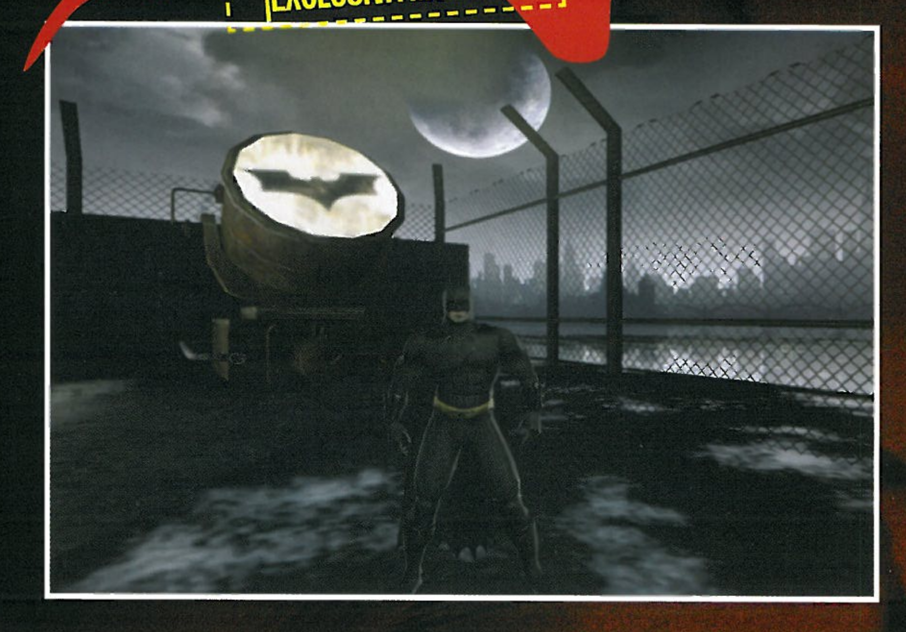
«COMO OCURRE EN LA PELÍCULA DIRIGIDA POR CHRIS NOLAN, EL JUEGO HACE UN RETRATO BASTANTE OSCURO DE BATMAN»





Bruce Wayne se convierte en todo un experto en artes marciales, incluso habrá flashbacks para verle sin «disfraz» mientras aprendía

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!





Los creadores se han encargado de conseguir una estética muy cuidada y reconocible para personajes y escenarios del juego



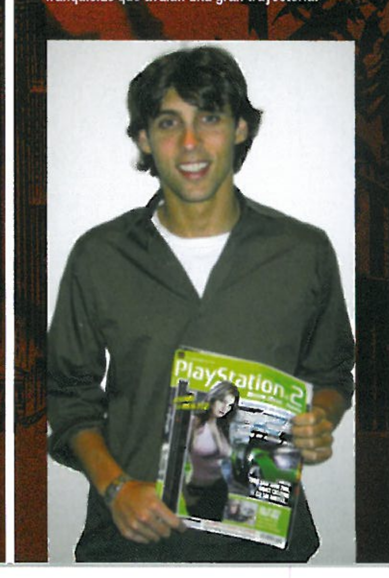
El nivel de calidad y detalle que consigue el motor gráfico de Batman Begins resulta impresionante

nabe (*El Último Samurai*), este último encarnando al malvado Ra's Al Ghul. El enfoque que aporta la película al personaje de Batman está muy en consonancia con el estilo de los cómics «Batman: Año Uno». El argumento narra la historia del joven Bruce Wayne, obsesionado con la venganza desde que fuera testigo de la muerte de sus padres en la infancia y que se embarca en un misterioso viaje al lejano Oriente, donde busca el consejo de un honorable *ninja*, Ra's Al Ghul. Después, regresa a su ciudad natal, Gotham City que está tomada por el crimen. El descubrimiento de una cueva bajo su mansión y un traje especial le confieren una nueva personalidad, dispuesta a infundir pavor en los criminales, Batman. Este es el enfoque, hasta cierto punto siniestro, que Reid Schneider y su equipo han querido reflejar en el juego, dotándole de un estilo peculiar, de tal forma que cuando alguien vea una pantalla sea capaz de reconocer que se trata de *Batman Begins*. De hecho, la jugabilidad se basa en la habilidad de Batman para meter miedo a los criminales durante el juego. La *beta* que pudimos ver dejaba claras las influencias del diseño, escenarios y personajes (salvando las diferencias argumentales y en la jugabilidad) resultan parecidas al entorno gráfico de Splinter Cell. Sólo que los creadores han sido capaces de exprimir el *hardware* de **PlayStation 2** de una forma increíble. Por ejemplo, duplicando por completo la imagen invertida de un escenario para que los reflejos en los charcos sean totalmente reales, el resultado es espectacular. La mecánica de juego, como se ha dicho, está basada en el miedo que se inspira en los enemigos, que se reconoce midiendo los latidos del corazón. También hay una barra que mide la reputación de Batman, dependiendo de lo hábil que haya sido al interrogar a sus incautos adversarios. En fin, toda una maravilla para el próximo verano.

«UN OSCURO VIAJE DESDE LOS HIMALAYAS HASTA LA CORRUPTA GOTHAM CITY»

REID SCHNEIDER

El productor de ***Batman Begins*** nos presentó su «criatura» en las oficinas de **EA** en Londres. En su currículum aparecen juegos como el último James Bond de **EA Games** y *Splinter Cell* de **UbiSoft**, dos franquicias que avalan una gran trayectoria.





CON EL NUEVO M65 DISFRUTA DE LAS VENTAJAS MULTIMEDIA ALLÁ DONDE ESTÉS.

Con mejor resistencia a las salpicaduras, polvo, golpes y cualquier otra inclemencia del tiempo. Equipado con una gran pantalla TFT, cámara de foto/vídeo integrada y medidor para bicicleta opcional con funciones de organizador de viajes personales.

www.siemens-mobile.com/m65

SIEMENS
mobile

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 SACRED
Un inmenso juego de rol procedente del PC.



02 FERNANDO ALONSO RACING
Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



03 SPHINX AND THE MUMMY
Una aventura de acción y plataformas con doble protagonista.



04 CASTLEVANIA
El regreso de un fascinante clásico.



05 ALIEN VS. PREDATOR
El enfrentamiento definitivo ya puedes protagonizarlo en tu móvil.



06 FERRERO VS. MOYÁ TENIS
Duelo de campeones en forma de simulación deportiva.



07 FIFA FOOTBALL 2005
El regreso 3D del simulador futbolístico más potente.



08 MIDTOWN MADNESS
Pura locura al volante. No te pierdas este trepidante juego de conducción.



09 VAN HELSING
Dirige los pasos de Hugh Jackman en su particular cacería de monstruos.



10 RAINBOW SIX 3
Acción táctica a raudales en el debut de la saga de Tom Clancy en tu móvil.

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción

01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de e-moción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).

Pang EXCLUSIVO

Un clásico de recreativa para tu móvil

Las mecánicas de juego originales de títulos como *Tetris* y *Arkanoid* parecen cosa del pasado, pues la mayoría de los juegos de hoy se limitan a seguir fórmulas más que probadas. Ahora, **MoviStar emoción** recupera una de esas producciones que marcaron una época y que no tiene rival en cuanto a diseño y diversión se refiere. ***Pang*** es un *arcade* en el que, un nivel tras otro, tendrás que disparar sobre grandes bolas que rebotan por el escenario para desintegrarlas en otras más pequeñas, repitiendo la operación hasta hacer que desaparezcan todas para pasar de nivel. Distintas armas y diferentes tipos de bolas, así como diversos obstáculos que van dificultando el éxito a medida que progresas, te mantendrán ocupado durante horas. Ten cuidado, es terriblemente adictivo.



Acaba con todas las burbujas que aparecen en pantalla

PANG

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Buena resolución gráfica.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

8.0 **GRÁFICOS:** Son tan buenos como los de la recreativa original. Sin duda, fascinante.
6.0 **AUDIO:** No hay gran cosa en el apartado sonoro, sigue siendo una asignatura pendiente.
9.0 **JUGABILIDAD:** Fácil de manejar y terriblemente adictivo.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 6100, NOKIA 3100, NOKIA 3510I, NOKIA 6600, NOKIA 7650, NOKIA 6820, NOKIA 7250, NOKIA N-GAGE, NOKIA 3650, NOKIA 7210, NOKIA 3410, NOKIA 6610, NOKIA 5140, MOTOROLA V300, MOTOROLA C385, MOTOROLA C650, MOTOROLA V600, SIEMENS M55, SIEMENS MC60, SIEMENS CTX65, SIEMENS S55, SIEMENS C65, SIEMENS SL55, TSM 6, TSM100V, TSM100, SAMSUNG E700, SAMSUNG X600, SONY ERICSSON Z1010

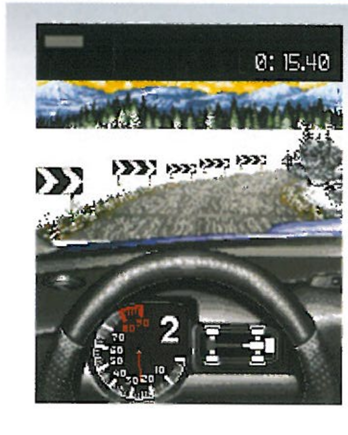


PlayStation 2

GANA CON PANG

Si te descargas *Pang* antes del 30 de noviembre podrás participar en una exclusiva promoción gracias a la cual podrás ganar uno de los tres móviles multimedia que se sortean, con el que podrás acceder a lo último en **MoviStar emoción**.

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar



¿El mejor juego de rally?

El rey de los juegos de rally para PC y consolas, *Colin McRae*, llega a móviles con su edición 2005. Su tarjeta de visita son unos gráficos imponentes logrados gracias a la ausencia de otros competidores en los circuitos, de modo que el desarrollador ha podido aprovechar al máximo los recursos de los distintos terminales para representar con gran detalle tanto circuitos como vehículos. En cuanto al apartado de simulación, **Codemasters** ha supervisado todo el proceso y el sistema de control asegurándose de que sea lo más aproximado a sus hermanos mayores. ***Colin McRae 2005*** no sólo se perfila como uno de los mejores de la temporada, sino el mejor.

Nuevo club para jugones

MoviStar emoción acaba de crear **Club Juegos**, una gran comunidad de aficionados a los juegos para móviles que te permite estar al día de las novedades más jugosas, así como recibir información acerca de concursos, promociones y competiciones, entre otras cosas, en forma de alertas en tu móvil. Además, al suscribirte podrás recibir a través de correo electrónico la *Newsletter* **Videojuegos MoviStar**, que nosotros mismos redactaremos para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos, entre otras cosas que se irán incorporando a **Club Juegos**. Para disfrutar de todo esto visita la web **www.movistar.com/emocion/juegos** y date de alta.

MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de

MoviStar emoción

Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas



EXCLUSIVO

Leisure Suit Larry

Pon a prueba tus aptitudes de «conquistador»

El ligón más famoso de todos los tiempos llega por primera vez a móviles en exclusiva para **MoviStar emoción**. ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*** debuta este año en consolas con una producción con poca censura en sus contenidos y, como no podía ser menos, en la versión para móviles podrás «conquistar» a cinco chicas a través de tres juegos diferentes: cita, *strip-tease* y azotes. El protagonista es Larry Lovage, sobrino del Larry de toda la vida, que desea ardientemente participar en un gran concurso de parejas para conseguir ligarse a una chica cañón. Para lograrlo debe demostrar que es capaz de tener relaciones con cualquier chica que se proponga, así que tendrás que poner a prueba tus reflejos para pulsar las secuencias correctas de botones y ganarte el cariño de las mujeres. El juego posee un humor desenfadado en línea con las comedias norteamericanas más desenfadadas de los últimos años, como *American Pie*, así como unos efectos de sonido y una música que te harán bajar el sonido del móvil si estás en público.

LA RAPIDEZ ES VITAL

Los tres minijuegos que te permitirán ganarte a las chicas funcionan con la misma mecánica: se presenta una secuencia de botones que has de pulsar a tiempo para progresar. Los reflejos son fundamentales y tendrás que ser muy rápido para lograrlo en el tiempo que te dan.



LEISURE SUIT LARRY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Original y diferente.
[-] Poca variedad.

9.0 **GRÁFICOS:** Indecentemente buenos.

9.0 **AUDIO:** Uno de los aspectos más notables, con música y efectos que sonrojarán a más de uno.

9.1 **JUGABILIDAD:** El juego pondrá a prueba tu rapidez para pulsar teclas.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 6100, NOKIA 3100, NOKIA 6600, NOKIA 6820, NOKIA 7250, NOKIA 3650, NOKIA 7210, NOKIA 6610, NOKIA 5140, MOTOROLA V600, MOTOROLA V300, SIEMENS CTX65, SIEMENS C55, SONY ERICSSON Z1010, SAMSUNG X600, SAMSUNG E700, SAMSUNG SGH-Z105



(SOBRE 10)

PlayStation.2

ción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS

Juegos de película

El mejor cine de estreno y los clásicos de acción del celuloide se pueden disfrutar en el móvil gracias a sus adaptaciones a videojuego. Entre los próximos estrenos de la gran pantalla destaca *Alien Vs. Predator*, cuyo juego oficial te puedes descargar ya desde **MoviStar emoción**. Podrás jugar como marine, alien o predator en los escenarios de una antigua pirámide descubierta en la Antártica. También tienes a tu disposición una de las mejores producciones del cine de culto de nuestro tiempo: *El Club De La Lucha*, un juego que te sorprenderá tanto como la película y *Sky Captain*, la auténtica revelación para estas navidades. Y de clásicos también hay unos cuantos: *Resident Evil*, de rabiosa actualidad con el estreno de la secuela en cine; *Robocop*, con unos vistosos gráficos de tamaño inusitado en un móvil y *Platoon*, acción bélica a raudales para descargar adrenalina.







VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 **PANG**
Un arcade clásico de la mejor época de las recreativas.



02 **FERNANDO ALONSO RACING**
Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.



03 **TETRIS**
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



04 **FIFA FOOTBALL 2005**
El regreso 3D del simulador futbolístico más potente.



05 **MOTO GP 2**
La mejor competición sobre dos ruedas y toda la emoción de las grandes cilindradas.



06 **FERRERO VS. MOYÁ TENIS**
Duelo de campeones en forma de simulación deportiva.



07 **TRIVIAL PURSUIT**
El fantástico juego de mesa ahora en tu móvil con centenares de preguntas.

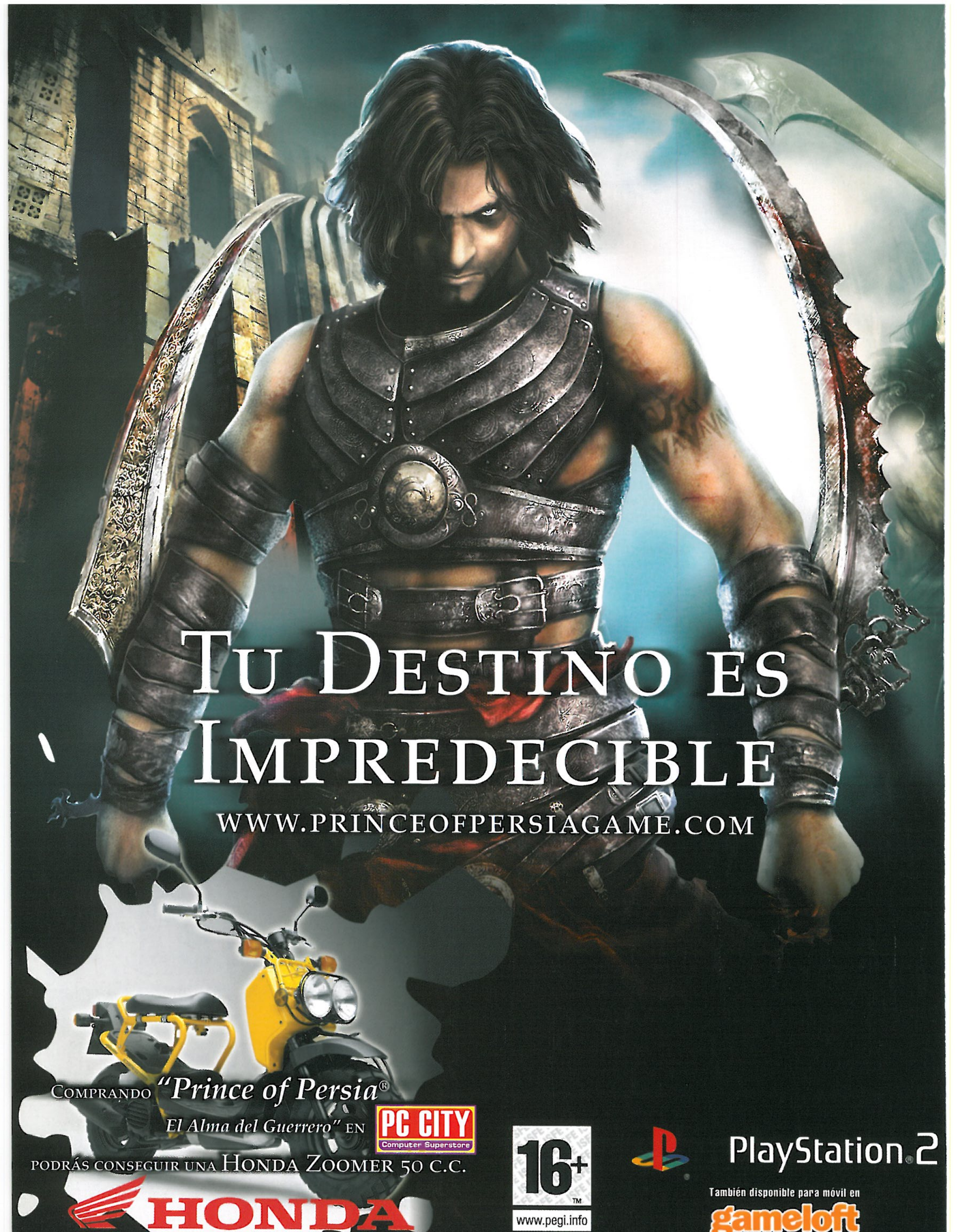


08 **HARD ROCK CASINO**
Los mejores juegos de azar en tu móvil.



09 **SPYRO-RIPTO QUEST**
Un plataformas protagonizado por el dragón más versátil del videojuego.

10 **DRIV3R**
Libertad de acción absoluta en tu móvil con la mejor creación de Reflections.



TU DESTINO ES IMPREDECIBLE
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
COMPRANDO "Prince of Persia® El Alma del Guerrero" EN
PC CITY
Computer Superstore
PODRÁS CONSEGUIR UNA HONDA ZOOMER 50 C.C.
HONDA
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
También disponible para móvil en
gameloft

Prince of Persia®

El Alma del Guerrero



Define tu propio estilo de combate y utiliza el entorno libremente. Domina 30 combos distintos y 40 ataques especiales utilizando 5 tipos distintos de armas.



Juega durante interminables horas de aventura épica y viaja al pasado para sobrevivir a los mortales ataques que asolan el presente.



Utiliza tu acrobática habilidad para escapar de las mortales trampas y acabar con tus despiadados enemigos.











© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, 2 planta 1ª. Ctra. N VI Km 24. 28230 Las Rozas (Madrid). www.ubisoft.es

REPRODUCTOR ARCHOS GMINI 400

Amortiza la conexión a Internet

CLAVES



■ *FICHA TECNICA*
Reproductor multimedia para audio, vídeo e imágenes, integra un disco duro de 20 GB y pantalla a color de 262.000 colores y 220 x 176 píxeles. También integra un lector de tarjetas CF, dimensiones 10'6 x 6 x 1'7 cm, peso de 160 gramos

■ *VALORACIÓN*
Un dispositivo interesante donde los haya, con un precio asequible y que realmente es multifuncional, permitiendo tanto almacenar datos de topo tipo como reproducir audio, vídeo o imágenes. Es un complemento perfecto para una cámara digital o para todo tipo de viajes para combatir esperas en estaciones o aeropuertos, por ejemplo. Además, sus dimensiones son compactas y el peso, moderado.

Los reproductores multimedia que combinan audio y vídeo están cobrando un peso específico cada vez mayor. Un buen ejemplo es el modelo **Gmini 400** de **Archos**, que además de reproducir música, permite visualizar vídeos en formato MPEG4 y fotos.
Con un disco duro de 20 GB, el **Gmini 400** es capaz de almacenar hasta 300 horas de música, 80 horas de vídeo en formato MPEG4 o miles de fotos en formato JPEG. Además, incluye un lector de tarjetas *Compact Flash* para transferir las imágenes de una cámara digital al disco duro. La pantalla de 2'2 pulgadas TFT ofrece 262.000 colores y una resolución de 220 x 176 píxeles para visualizar fotos y vídeos con una autonomía de 10 horas para música y 5 para películas. Por si fuera poco, es compatible con la plataforma de juegos móviles **Mophun**, de modo que se podrán instalar en este interesante dispositivo.



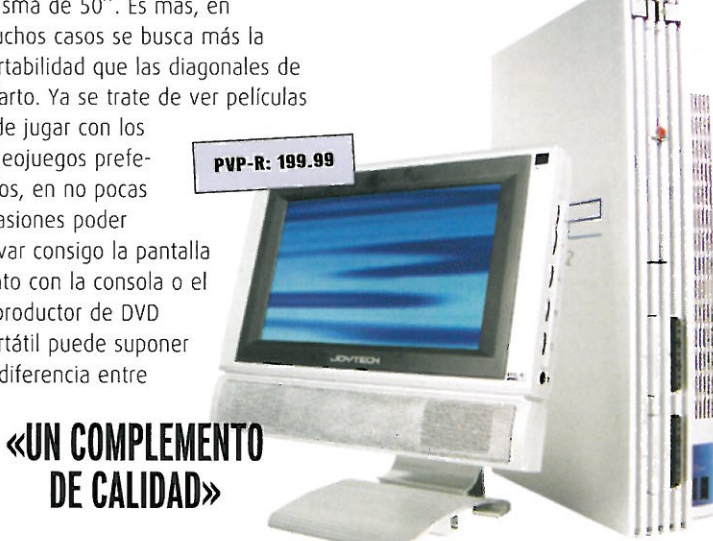
PVP-R: 400 €

JOYTECH UNIVERSAL 7 INCH TFT MONITOR

Una pantalla TFT versátil y de gran calidad

El ocio multimedia pasa, inevitablemente, por disponer de un sistema de visualización de calidad, aunque no siempre es posible tener una pantalla de plasma de 50''. Es más, en muchos casos se busca más la portabilidad que las diagonales de infarto. Ya se trate de ver películas o de jugar con los videojuegos preferidos, en no pocas ocasiones poder llevar consigo la pantalla junto con la consola o el reproductor de DVD portátil puede suponer la diferencia entre pasar un buen rato de ocio, o aburrirse mortalmente. Para estas situaciones, y muchas más, esta pantalla de 7'' panorámica de **Joytech** es la solución.

PVP-R: 199.99



«UN COMPLEMENTO DE CALIDAD»

CLAVES



■ *FICHA TECNICA*
Pantalla de 7" TFT de matriz activa, formato panorámico 16:9, compatible PAL y NTSC, entradas RGB, euroconector, S-Video, vídeo compuesto, audio estéreo. Efectos SRS WOW de audio, OSD. Montaje en pared y sobremesa, control remoto extra plano, cables AV para PlayStation, GameCube y Xbox, extensor AV de 2 metros, alimentador para coche.

■ *VALORACIÓN*
Una pantalla TFT que cabe en cualquier mochila junto con la consola o el reproductor de DVD portátil y que ofrece una calidad por encima de la media tanto en vídeo como en audio. El complemento perfecto para momentos como un viaje.

CLAVES



http://www.philips.es

PHILIPS CONNECTED PLANET

■ *FICHA TÉCNICA*
Gateway inalámbrico ADSL 515:
-Módem ADSL, punto de acceso Wi-Fi y teléfono DECT, todo en uno
-Firewall integrado: sí
-Envío de SMS desde el DECT: sí
-Tecnología Wi-Fi: 802.11b/g
-Contestador automático digital: sí, hasta 30 minutos
-Descarga de tonos de llamada: sí
Microcadena MCW770:
-Sistema de audio que reproduce las canciones almacenadas en un ordenador remoto en el hogar
-Conectividad: Wi-Fi
-Reproducción convencional de audio/Mp3: sí
Mando a distancia RC9800i:
-Control remoto universal compatible con dispositivos Wi-Fi y convencionales.
-Pantalla táctil a color: sí, de 3'5 pulgadas
-Organización remota de contenidos en ordenadores: sí
-Guía electrónica de programación TV: sí
-Actualizable: sí
-Acceso a audio/vídeo: sí
Streamium SL50i:
-Sistema de audio inalámbrico que permite transmitir audio desde un ordenador o Internet a los equipos de audio del hogar
-Conectividad Wi-Fi
-Servicios Streamium preconfigurados: sí
-Actualizable: sí

■ *VALORACIÓN*
Una completa gama de productos multimedia capaces de reproducir todo tipo de contenidos digitales multimedia, ya se trate de aquellos almacenados localmente por los usuarios o los ofrecidos por proveedores de contenidos en Internet. Todos ellos integran conectividad Wi-Fi aportando una excelente versatilidad y preparados para el futuro.

PVP-R:
Gateway ADSL515: n/a
Streamium SL50i: 179 €
RC9800i: 499 €
Microcadena MCW770: 399 €

PHILIPS
EL PLANETA CONECTADO

«Connected Planet» es el nombre que Philips ha dado a su gama de productos pensada para disfrutar de los contenidos digitales en cualquier momento y lugar

La tecnología digital aporta innumerables mejoras sobre los métodos y técnicas tradicionales para comunicarse, almacenar y compartir información, aunque también introduce variables nuevas en la ecuación del ocio y el entretenimiento. Cientos o miles de fotos guardadas en uno o varios ordenadores y sistemas de almacenamiento de diversa índole, cientos de canciones repartidas entre la cadena de audio, el reproductor MP3 o el disco duro del ordenador, películas en DVD o en formatos de vídeo digitales... Todo un compendio de material digital de excelente calidad, pero difícil de gestionar y más complicado aún de ordenar y clasificar para poder acceder a la foto, canción o película deseada en el momento apropiado.

LOS PRODUCTOS CONNECTED PLANET

La propuesta de **Philips** para solventar estas dificultades se centra en la tecnología inalámbrica para interconectar el ordenador, la cadena de música, la televisión e incluso contenidos provenientes de Internet. Además, también se contempla la incorporación de un mando a distancia inteligente para controlar de forma centralizada todos estos dispositivos y contenidos, y se continúa con la familia *Streamium*, que gestiona el acceso en tiempo real a contenidos multimedia remotos. Estos contenidos no están pensados para su almacenamiento en el disco duro o unidades ópticas, pero sí presentan una calidad aceptable en la mayoría de los casos, sobre todo en el apartado del audio, y siempre y cuando se disponga de una conexión de Internet de banda ancha (ADSL o cable) cuando los contenidos multimedia a los que se acceda provengan de ubicaciones remotas en Internet.

«SISTEMA DE CONECTIVIDAD INALÁMBRICO Y MULTIMEDIA»

CONVERGENCIA

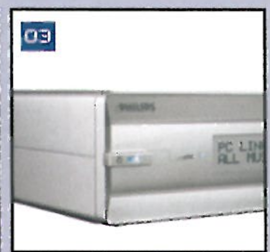
Una de las claves de esta nueva generación de soluciones «Connected Planet» es la convergencia entre el mundo de la electrónica de consumo y la Informática tradicional. Un buen ejemplo es el *gateway* inalámbrico ADSL 515, que combina el acceso a Internet por banda ancha de alta velocidad y redes Wi-Fi con un teléfono inalámbrico DECT que también permite mandar mensajes SMS. Sin duda, **Philips** apuesta por el Hogar Digital y conectado.



El gateway ADSL 515 es un centro de comunicaciones que integra módem ADSL, punto de acceso Wi-Fi y teléfono DECT, todo en uno









01. Microcadena MCW770, permite escuchar el audio almacenado en un ordenador a través de Wi-Fi.
02. Mando a distancia RC9800i con pantalla táctil a color que permite el visionado de fotos almacenadas en ordenadores del hogar.
03. Sistema de audio Streamium SL50i: reproduce el audio almacenado en ordenadores o proveniente de servidores de Internet.
04. Televisor Streamium que permite visualizar contenidos audiovisuales directamente desde Internet u otros ordenadores.

BREVES



AVERMEDIA AVERTV CARDBUS

Avermedia es la primera compañía que ofrece un receptor de TV para portátiles en formato PC Card, aportando ventajas tales como el ahorro de espacio y cables frente a soluciones USB. Además, el precio está sumamente ajustado y hace que disfrutar de la televisión en el portátil sea sencillo y con un nivel de calidad sólo limitado por la señal de televisión entrante, o de la fuente de vídeo analógica empleada.
Una solución original y efectiva donde las haya.



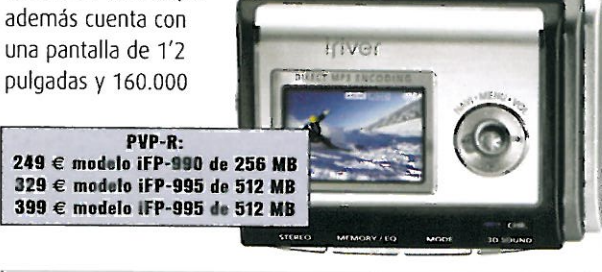
APPLE IPOD PHOTO

Al fin Apple amplía de forma sustancial el abanico de posibilidades de la gama **iPod** incluyendo la visualización de fotos entre su repertorio de habilidades. Con su pantalla LCD de 2 pulgadas y capaz de mostrar 65.536 colores en sus 220x176 píxeles de 0'18 mm de tamaño, el **iPod Photo** añade una salida de vídeo para ver las fotos en un televisor. Por lo demás, se mantiene el resto de posibilidades del **iPod** tradicional hasta 60 GB de capacidad.

REPRODUCTOR MP3 IRIVER IFP 900

Sonido e imágenes de gran calidad en un formato ultra compacto

Al fin está disponible, con capacidades de 256, 512 y 1.024 MB, este excelente reproductor de audio digital con sintonizador FM de iRiver, que además cuenta con una pantalla de 1'2 pulgadas y 160.000 colores para la visualización de imágenes JPG o BMP y una impecable navegación por los menús.



PVP-R:
249 € modelo iFP-990 de 256 MB
329 € modelo iFP-995 de 512 MB
399 € modelo iFP-995 de 512 MB

AURICULAR BLUETOOTH PLANTRONICS M2500

Ligereza y calidad de audio sin igual

Plantronics está especializada en el desarrollo de auriculares, y en el campo de la movilidad ha logrado conjugar ligereza, calidad de audio y autonomía en el modelo **Bluetooth M2500**, compatible con la mayoría de móviles del mercado, así como con ordenadores o PDA *Bluetooth*, con la comodidad. Su autonomía de cinco horas es más que suficiente para su uso cotidiano, así como su sencillo manejo.



PVP-R: 78 €

GRABADOR DE DVD CON DISCO DURO PANASONIC DMR-E500

Con su disco de 400 GB es capaz de grabar más de 700 horas de vídeo

El avance de la electrónica de consumo está siendo acelerado por la utilización de componentes tradicionales de la informática. Así, este grabador de DVD (DVD RAM y DVD-ROM) de **Panasonic** es capaz de grabar días enteros de programación gracias a su disco duro de 400 GB. Además, incorpora funciones avanzadas para programar grabaciones y todo lo exigible a un producto de estas características.

PVP-R: a determinar €

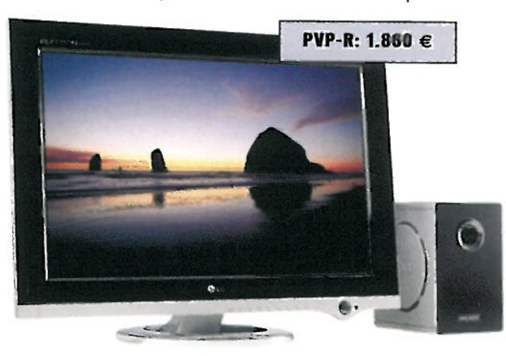


LG FLATRON L2323T

Un monitor LCD de 23 pulgadas que permite difrutar de contenidos multimedia y televisión

Hoy en día se pueden encontrar pantallas TFT para ordenador y televisores con esta misma tecnología dentro de categorías de producto diferentes. Pero en realidad es posible combinar ambos usos tal y como demuestra **LG** con su modelo **2323T**, con formato panorámico y características tan avanzadas con *Picture in Picture* o un sistema de audio de gran calidad que complementa a la perfección una propuesta que se adelanta a su tiempo.

PVP-R: 1.860 €



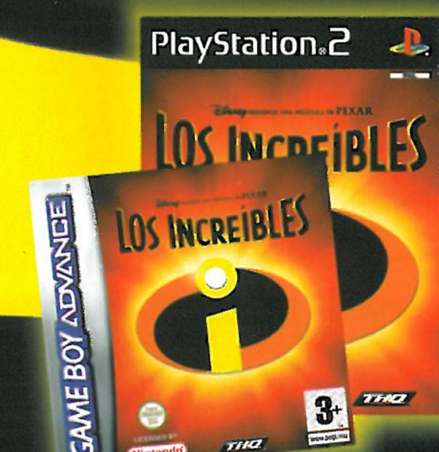
Proyector EPSON EMP-TW10H

Una de las aplicaciones con más éxito entre los usuarios de proyectores es la visualización de contenidos multimedia, y más concretamente películas, vídeos caseros o incluso la televisión siempre y cuando se disponga de una señal digital, ya se trate de satélite o televisión digital terrestre. El **EMP-TW10H** es la propuesta de **EPSON** para los usuarios que no desean invertir una elevada cantidad de dinero en un proyector, pero sin renunciar a características avanzadas, como el formato 16:9 (854x480 puntos), una relación de contraste adecuada (800:1), así como una luminosidad elevada de 1200 Lúmens. Con tecnología LCD y una larga duración de la lámpara, se está ante un buen proyector para iniciarse en el mundo de la gran pantalla para el hogar.

PVP-R : 1.090 €

Un proyector económico y versátil con formato 16:9 nativo

¡HAZ ALGO INCREÍBLE!



¿Quieres salvar el mundo?



PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE PC/MAC CD-ROM



Disney Interactive PIXAR Animation Studios

Y VE VOLANDO AL CINE EL 26 DE NOVIEMBRE

www.losincreibles.com

DISTRIBUIDO POR: PROEIN www.proein.com

THQ www.thq.co.uk

The Incredibles © Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.

El sistema de comunicación CODEC funciona como en los anteriores MGS, aunque ahora es mucho más vistoso

POR NEMESIS

El 16 de Diciembre una nueva entrega de Metal Gear Solid llegará a las tiendas japonesas, y nuestra concepción de los videojuegos volverá a cambiar. ¿Que nos prepara Hideo Kojima?

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SO

SNAKE EATER





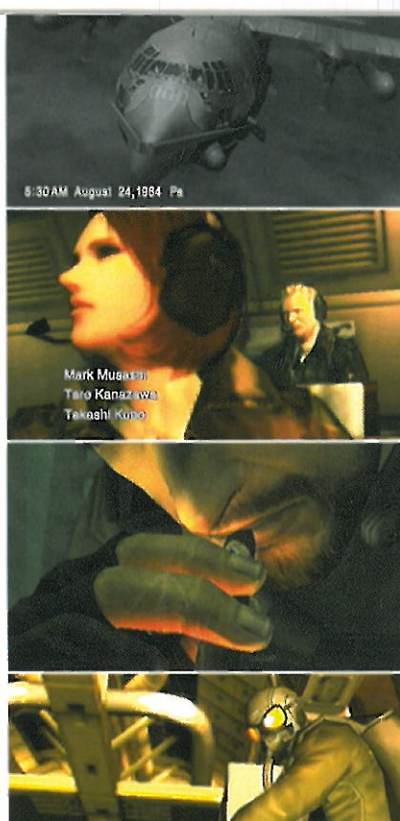
AS DEL CAMUFLAJE

Para sobrevivir entre la foresta, Snake deberá fundirse con el entorno, pasar inadvertido ante los soviéticos. Debe camuflar cuerpo y rostro dependiendo del terreno que pisa. Un marcador, en la esquina superior derecha de la pantalla, mostrará el grado de éxito del camuflaje. Si marca menos de 20, Snake está vendido. La *Trial Version* de **MGS3** incluye seis uniformes para cada terreno (barro, matorrales, árboles...) pero el juego final ofrecerá muchos más. De hecho, **Konami** organizó en la *web* de **MGS** una competición mundial de diseño de uniformes, con propuestas tan sorprendentes como la de la derecha (por cierto, ha sido una de las semifinalistas).





LID 3



«El primer *MGS* trataba sobre los *GENEs*, la herencia genética que depositamos en nuestros hijos. La batalla entre la luz y la oscuridad, entre Solid y Liquid Snake, clones de Big Boss, mostraba la importancia de los *GENEs*. *MGS2* se centró en los *MEMEs*, aquello que no está escrito en nuestro código genético (ideología, emociones, lenguaje, cultura...) y los Patriotas, la oscura organización que controlaba aquellos *MEMEs*. ¿Es posible asegurar qué *GENEs* y *MEMEs* transmitimos a nuestro hijos? No, porque todo cambia con el tiempo y las modas. Por ello *Time/SCENE* (Tiempo/escenario) son los ejes centrales de ***MGS3***. (...) Porque sólo aquel que conoce la historia puede construir el futuro». Con estas palabras, que podréis encontrar en la *web* oficial del juego, Hideo Kojima quiere presentar al mundo ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater***, el nuevo y desconcertante capítulo de la saga *MGS*. En los últimos meses nos han bombardeado con todo tipo de detalles e información acerca de ***MGS3***, pero todos conocemos la afición de Mr. Kojima por lanzar señuelos a la prensa para acabar sacando al mercado algo distinto a lo que todos esperaban. ¿Recordáis la demo de ***MGS2: Sons Of Liberty*** y cómo resultó finalmente ser únicamente el prólogo de una aventura protagonizada por Raiden, otro personaje diferente a Solid Snake?. Por eso hemos preferido esperar al límite, cuando la fecha de lanzamiento es



casi inminente, para desvelaros algunos de los detalles de la nueva obra maestra de Hideo Kojima. Y pese a todo tenemos la completa seguridad de que nos encontraremos con más de una sorpresa. Para empezar, son cada vez más fuertes los rumores que apuntan a que el protagonista del juego no es Solid Snake, sino el mismísimo Big Boss. No sería descabellado si tenemos en cuenta el año en que transcurre la acción: 1964. En plena guerra fría, un misterioso agente (le llamaremos simplemente Snake) es lanzado en paracaídas sobre la región soviética de Tselinoyarsk para localizar al científico Sokolov, loco por desertar de la

«EL 16 DE DICIEMBRE A LA VENTA EN JAPÓN. EN ENERO EN EE.UU. EN MARZO EN EUROPA»





«LA ACCIÓN DE MGS3 TRANSCURRE EN 1964, EN PLENA GUERRA FRÍA»

¿LOS MONOS DE APE ESCAPE EN MGS3?

No es una inocentada, aunque tiene toda la pinta de ello. Según se informa en la página *web* oficial del juego, ***MGS3*** incluirá un modo especial llamado «Snake VS Monkey» protagonizado por el héroe del juego y los monos de *Ape Escape*. El propio Hideo Kojima, en la presentación de ***MGS3*** del reciente Tokyo Game Show 2004, y en presencia de Mr. Ota, productor de la saga *Ape Escape*, confirmó además que Snake hará una aparición especial en el futuro *Ape Escape 3*, en agradecimiento a la cortesía de Sony C.E.

The Pain (el Dolor), uno de los componentes de la unidad Cobra, posee control telepático sobre las abejas y otras especies

EL JOVEN REVOLVER OCELOT

Entre los grandes momentos que nos deparará ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater*** está el encuentro con un joven oficial soviético llamado Ocelot. Este hombre, que años después tendrá un peso decisivo en las tramas de *Metal Gear Solid* y *MGS: Sons Of Liberty*, jamás olvidará su primer encuentro con Snake. Él será quien le demuestre la fiabilidad de un buen revólver en una secuencia que muchos de vosotros ya habéis visto en los múltiples trailers de ***MGS3*** que circulan por la red desde hace meses.

Madre Rusia. A él se debe la invención en 1961 de Shagohod, el primer Metal Gear de la historia. La época, y sobre todo el escenario, son utilizados por Hideo Kojima para redefinir toda la mecánica de la saga *Metal Gear*. Supervivencia y camuflaje son las claves para avanzar en esta jungla, obligando al jugador a cambiar constantemente de uniforme para mimetizarse con el terreno y poder escapar a la vista de las tropas soviéticas, aun más sagaces que los soldados GENOMA. El radar de posición, compañero de fatigas de anteriores *MGS*, debe ser utilizado con prudencia, ya que se desgasta con cada uso. Habrá que tirar de vista en primera persona y toneladas de sigilo para seguir los pasos del enemigo. Y adios a las raciones. En *MGS3*, Snake tendrá que «buscarse la vida», cazando cocodrilos y serpientes, recolectando miel y fruta para calmar un hambre que no sólo delata nuestra posición frente al enemigo (por los ruidos del estómago) sino que dificulta cada vez más el pulso del protagonista en el modo en primera persona. Todo esto lo hemos podido comprobar con ***MGS3 Snake Eater: Trial Version***, la *demo* jugable que ha incluido recientemente la Revista Oficial de **PS2** de EE.UU, y que esperamos ofreceros en los próximos meses. Si obviamos las deficiencias de esta demo respecto a la del *MGS2* (es corta y se resetea si detecta ausencia de actividad en el *pad* tras 20 segundos), lo cierto es que nos ha servido de mucha ayuda para comprender los cambios introducidos por Hideo Kojima a la saga *Metal Gear Solid*, así como para descubrir por nosotros mismos el impresionante trabajo desplegado con los escenarios. No es lo mismo crear un complejo industrial que una

TU CAMPO DE BATALLA
ES... ¡EL CIELO!



ESTRENO
NOVIEMBRE 2004

WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM
WWW.ES.ATARI.COM

© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation. Published by Bandai S.A. Distributed by Atari Europe SASU.





PlayStation 2



ATARI

■ La mecánica de selección de arma es idéntica a la de las anteriores entregas de Metal Gear Solid

FOX RECORDS

Buena prueba del look «sixty» que Hideo Kojima ha querido imprimir a ***Metal Gear Solid 3*** son los dossieres de prensa. Durante la última feria E3 de Los Ángeles, todo aquel que se acercaba al *stand* de **Konami** era obsequiado con un falso LP de cartón, editado por el ficticio sello Fox, que contenía un CD (de verdad) con el tema principal del juego (Snake Eater). Por su parte, los asistentes al reciente Tokyo Game Show pudieron llevarse a casa un Single (también de cartón) que se abría como un libro para mostrar por primera vez los rostros de los cinco componentes de la unidad Cobra. Además incluía un divertido manga que parodiaba las nuevas habilidades de Snake.





selva viva, repleta de animales salvajes y una espesa vegetación que reacciona ante el paso del personaje protagonista (alertando con ello a sus perseguidores). Sólo hemos podido ver unas cuantas porciones de jungla, un puente colgante (que se cede a un lado si se dispara a las cuerdas que le sostienen) y el edificio derruido que aloja a Sokolov, pero ha sido suficiente para comprender que estamos ante uno de las obras cumbres de la historia de **PlayStation 2**. Y eso sin haber experimentado ni un 3% del juego final. Todavía nos queda encontrarnos con un joven oficial llamado Ocelot (Sí, es él), el gigantesco Coronel Volgin, el Metal Gear Shagohod o la mentora de Snake (apodada The Boss) y su Cobra Unit, un quinteto de supersoldados con nombres tan exóticos como La Furia, El Final, El Dolor, El Miedo y La Pena. Al situar la acción en 1964, Hideo Kojima ha podido recrearse en una de sus épocas favoritas, aportando (como en él es habitual) multitud de referencias históricas y algún que otro toque a lo James Bond, como la canción «Snake Eater» que acompaña a los títulos de crédito diseñados por Kyle Cooper. Este, al igual que Harry Gregson-Williams, vuelven a ponerse al servicio de Hideo Kojima tras colaborar en ***MGS2: Sons Of Liberty***. El 16 de diciembre, ***MGS3: Snake Eater*** llegará a las tiendas japonesas. En enero de 2005 lo hará en Estados Unidos y aquí tendremos que esperar hasta marzo. En un par de meses os podremos confirmar si **Konami** España apuesta por una localización integra al castellano (como sucedió con el primer *Metal Gear Solid*) o bien deja el juego en inglés, añadiendo subtítulos. Sea cual sea su decisión, pueden estar seguros de que van a arrasar el mercado de **PlayStation 2**.

«SE RUMOREA QUE HABRÁ UNA GRAN PRESENTACIÓN EUROPEA DE MGS3 EN BERLÍN PARA MARZO»

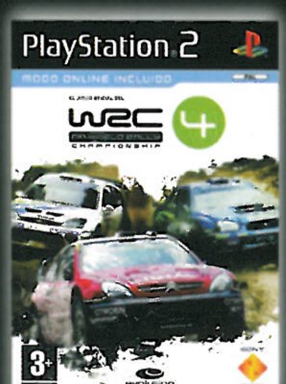
■ **Aquí tenéis un fragmento del manga incluido en el Single que servía de dossier de prensa de MGS3 durante el TGS. Se ríe hasta de las habilidades para la lucha cuerpo a cuerpo de Snake**

EL HOMBRE

vs.

LA NATURALEZA

Ganador



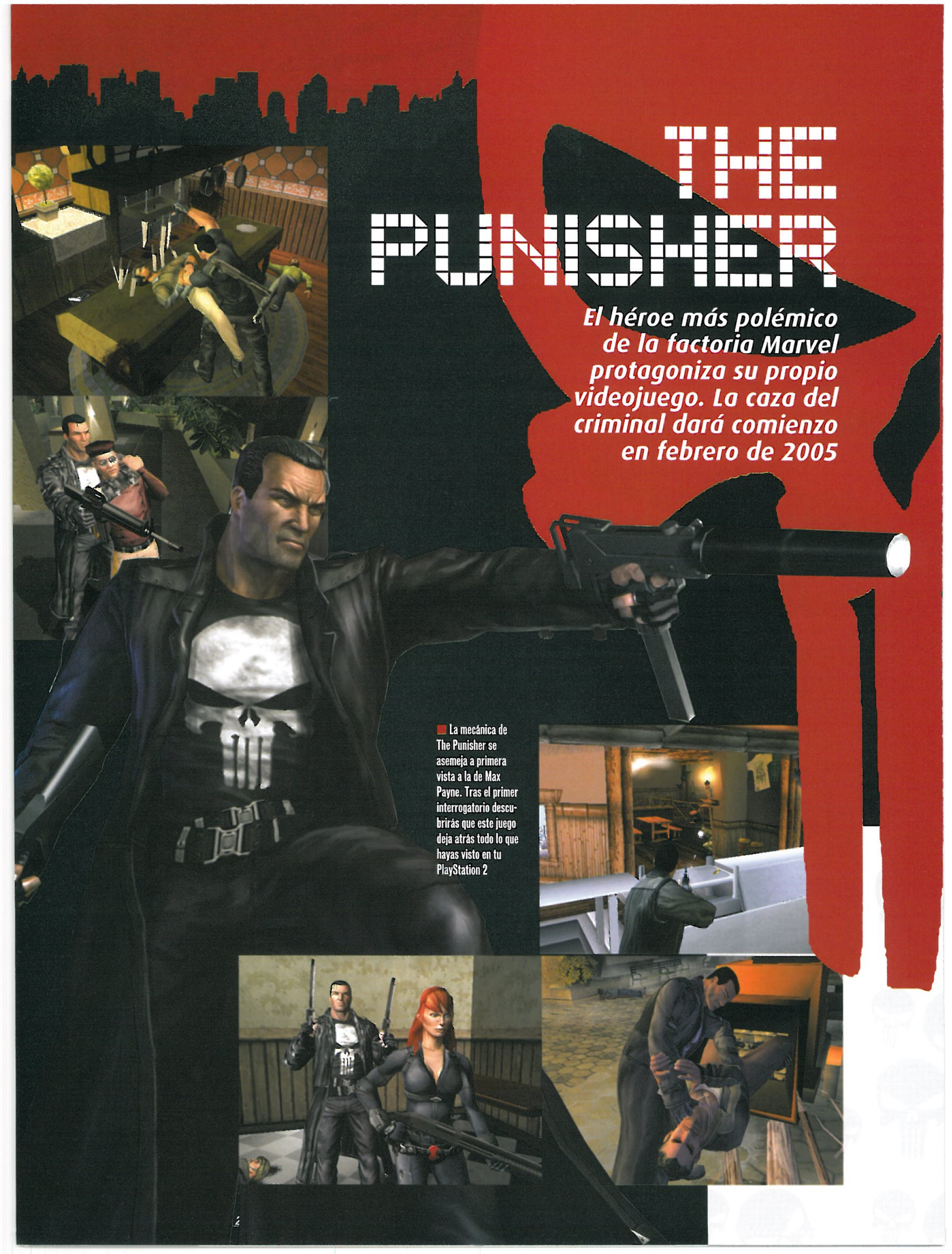
WRC 4. DURO.

Competir con todos los coches y conductores oficiales del Campeonato del Mundo de Rallies 2004 hará que tus manos estén muy ocupadas. Aún más si te enfrentas a 18 oponentes jugando on-line. Pero ninguno de ellos te retará más que la Madre Naturaleza. WRC 4. Duro. Muy duro.

¿quién se apunta?

PlayStation 2

WRC 4: The Official Game of the FIA World Rally Championship and translations thereof © 2004 Sony Computer Entertainment Europe All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communicators Limited.



La mecánica de The Punisher se asemeja a primera vista a la de Max Payne. Tras el primer interrogatorio descubrirás que este juego deja atrás todo lo que hayas visto en tu PlayStation 2

■ El beso a la piraña es uno más de los encantadores interrogatorios que ejecutarás en The Punisher. Hay otras variantes, como meter a un tío en la pecera del tiburón... Y dejar que se lo coma





VOLITION

Hasta Chicago nos fuimos para conocer a los creadores de ***The Punisher*** y jugar hasta la extenuación con la primera *beta* del juego. Capitaneados por el vicepresidente de **Volition**, Dan Cermak, el equipo técnico y artístico de ***The Punisher*** nos desveló todos los entresijos de la programación del juego: desde los simples bocetos iniciales hasta el producto final.

POR NEMESIS

La fiebre por los superhéroes está en pleno apogeo. Nicholas Cage será el *Motorista Fantasma*, Bryan Singer (*X-Men*) dirigirá el nuevo filme de *Superman* y ya se conoce el reparto de la adaptación cinematográfica de los *4 Fantásticos*. Pero hay un héroe mucho más oscuro, un personaje que nació como villano en 1974 y cuyos expeditivos métodos le granjearon la admiración de millones de lectores y el odio de otros tantos. Hace poco le hemos visto en las pantallas de cine y en un par de meses le tendremos repartiendo justicia en nuestras **PlayStation 2**. Es Frank Castle, ***The Punisher***, más conocido entre los lectores españoles como *El Castigador*. **Volition Inc** y **THQ** han respondido al reto de dar vida a este juez, jurado y verdugo de criminales con uno de los *arcades* más violentos y viscerales jamás vistos en consola alguna. Su aspecto puede llevar al engaño de que se trata de otro clon de *Max Payne* y *Dead To Rights*, pero ***The Punisher*** es mucho más. Sobre un guión de Jimmy Palmiotti y Garth Ennis (responsables del reciente *boom* editorial del personaje), **Volition** ha desatado una cacería del criminal que sobrepasa los típicos tiroteos y la pelea cuerpo a cuerpo. En ***The Punisher*** encontrarás más de 100 formas diferentes de matar a los delincuentes: hundir sus cabezas en una pecera llena de pirañas, empalarlos contra una percha, decapitarlos con el cristal de una ventana, atravesar sus cabezas con un torno...

«THE PUNISHER NACIÓ EN 1974 COMO UN SUPERVILLANO MÁS DE LA SERIE SPIDERMAN»



Las «ejecuciones» que El Castigador viene desarrollando desde su debut en las viñetas han sido fielmente recreados en este videojuego, que levantará tanta polémica como pasiones entre los *fans* del personaje. A Frank Castle le acompañan en esta aventura otros pesos pesados del universo **Marvel**, desde Nick Furia a Ironman, sin olvidar megavillanos clásicos como Kingpin, Bullseye o el Ruso. La pelea contra este último,

DAN CERMAK
Vicepresidente de Volition



HABLA, CANALLA... O MORIRÁS

Confiese o no, nadie podrá salvar al pobre tipo, ya que si por algo es famoso El Castigador es por no dejar vivo ni al apuntador. La calavera, el clásico logo de *The Punisher*, marca el punto exacto donde debes llevar al «chorizo» para interrogarle. Hazlo bien y obtendrás información y energía. De lo contrario

El resto de personajes Marvel que aparecen en The Punisher (Nick Furia, Daredevil/Matt Murdock, Ironman)... ¿Desempeñan un papel activo en el juego?
Dan Cermak: Ironman y Matt Murdock realizan un simple cameo en el juego, mientras que Viuda Negra y Nick Furia lucharán junto a El Castigador (The Punisher) en algunos de los niveles.

¿Podrías comentarnos algo acerca de la censura que ofrece la versión USA de The Punisher (las secuencias de interrogación más duras están en blanco y negro)? ¿Pasará lo mismo con la versión Europea?
D. Cermak: En la versión USA esta censura se puede activar o no en la pantalla de opciones. Lo hemos dejado a elección del jugador. En la versión europea el juego se comercializará sin censura ninguna.

Aunque el juego está basado principalmente en los cómics de The Punisher... ¿Ofrecerá algún elemento rescatado de la película?
D. Cermak: Unos cuantos. El más reseñable es que hemos contado con la voz de Thomas Jane (el actor que da vida a El Castigador en la película) para el protagonista. También hemos reproducido el apartamento de Frank Castle, tal y como aparece en el filme, al igual que el coche que conduce, y la forma en que muere su familia. En el cómic original sucedía en Central Park, pero en el juego, al igual que en la película, tiene lugar en la costa.

Mientras probábamos el juego en uno de los interrogatorios ha aparecido en pantalla un extraño flashback, una ilustración con un niño. ¿Qué significa?
D. Cermak: Sucede cuando un criminal, al ser interrogado, dice algo que activa los recuerdos de Frank Castle. Por ejemplo, uno de ellos dice «Por favor, no me mates, tengo familia». En ese instante, a la mente de El Castigador irrumpe la imagen de su propia familia, antes de ser asesinada. Estos flashbacks no sólo aportan más profundidad a la trama del juego, sino que pueden ser recopilados por el juego en una galería especial del menú de extras.

Lo más llamativo de The Punisher son los interrogatorios. ¿Cómo surgió la idea de crear algo tan brutal, y a la vez tan divertido?
D. Cermak: Queríamos reproducir el «feeling» de los cómics originales, el toque Punisher. Los cómics muestran la contundencia con que Frank Castle saca la información a los mafiosos y nosotros buscamos la forma de incluir todo eso en el juego.

una de las pocas secuencias salvables de la película de Thomas Jane (que pone su voz a El Castigador en la versión original del juego), ha sido fielmente recreada en una de las fases de este *arcade*, que ofrecerá 12 escenarios diferentes, todos ellos plagados de «puntos calientes» donde interrogar y ejecutar a los criminales. La crudeza y contundencia de estos interrogatorios hacen que *Mortal Kombat* parezca una licencia **Disney**. Y no es una simple cuestión de matar por matar. Tu objetivo es crear el pánico, hacer que el delincuente «cante de plano» y obtener con ello puntos extras y energía para tu maltrecha barra de vida. Rotundo y brutal, ***The Punisher*** nos promete un comienzo de año muy calentito. De hecho, en EE.UU. se comercializará con una opción para ver las escenas de mayor crudeza en blanco y negro, a la usanza del *Kill Bill Vol.1* de Tarantino. Por suerte, no pasará lo mismo en Europa, donde el juego llegará íntegro para desesperación de las ligas de moralidad y alborozo del resto de la población. Todos recordamos aquella añeja recreativa de *The Punisher* firmada por **Capcom**, pero tenéis que reconocer que Frank Castle, sin la violencia del cómic original, no es nada. Por eso nos alegramos de que **THQ** haya apostado por un título arriesgado y, a la vez, coherente con sus orígenes.

«POR DONDE PASA FRANK CASTLE YA NO CRECE LA HIERBA»

ADVERTENCIA:
EL ALMA DEL GUERRERO POR FIN EN TU MÓVIL.

Envía ya un mensaje con el texto JUEGOS al 222. Así de fácil.
Prince of Persia "El alma del guerrero" será tuyo.

gameloft



Disfruta, a partir de ahora, y sólo con Amena,
de los mejores videojuegos de consola en tu móvil.

Infórmate en el 470 o en www.amena.com/videojuegos.

amena
auna
TU LIBERTAD.

Precio descarga videojuego: 3 €. Tráfico GPRS e impuestos indirectos no incluidos. Válido sólo para terminales compatibles.

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Prince of Persia, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

もう一度きみに会うために僕らは戦う。

WANDA TO KYOZO

Wanda y los Colosos*

Cuentos digitales «made in» Sony C.E. presenta al sucesor de Ico en una aventura de incomparable belleza e irresistible originalidad

*(Título provisional en castellano)

POR R. DREAMER

Había una vez, en un país muy lejano, un equipo de desarrollo que trabajaba día y noche para traer desde el Reino de la Fantasía seres míticos y héroes legendarios que nadie más era capaz de invocar desde nuestro mundo. Con habilidosas trampas fueron capaces de «engañarles» para recluirles en un maravilloso universo digital. Semejante capacidad de sugestión e innovación, tan cercana al arte más vanguardista, no podía llegar de otro sitio que Japón, en concreto de uno de los disciplinados grupos de desarrollo interno de **Sony C.E.**, que estuvieron recluidos años para sacar adelante uno de los proyectos más fascinantes de los últimos tiempos, *Ico*. Hasta la fecha nadie le ha hecho sombra, y los que quedamos atrapados en su mundo de ensueño hemos esperado con alborozo noticias referentes a la aparición de una posible secuela, bajo el supuesto nombre de *NICO*. Sin embargo, para sorpresa de todos, nos vamos a quedar sin continuación, al menos por el momento. Pero este grupillo de alquimistas del código binario, denominado **Team ICO** en honor a su primer alumbramiento, no han permanecido ociosos durante estos dos últimos años. En su alambique mágico se ha estado cociendo una de esas maravillas que, como *Ico*, destacan por su belleza y frescura. Por lo menos eso es lo que podemos deducir de las primeras imágenes









Un héroe solitario

Uno de los aspectos que más llama la atención es la sensación de soledad que se abate sobre el héroe, en este caso Wanda, a la hora de enfrentarse a su destino. Un sentimiento que se acrecienta por la desolación de los paisajes y los engendros con los que ha de luchar. La misma fórmula ya se experimentó en *Ico*, aunque en éste la soledad era compartida por el protagonista y la princesa Yorda.









La tierra de los gigantes

Llanuras que se pierden en el horizonte, paradisíacos rincones y edificaciones que destacan por su original diseño arquitectónico o sus dimensiones más allá de toda lógica humana. Así es el mundo por el que Wanda vaga a lomos de su caballo en busca de Los Colosos, un mundo que cobra vida en cada píxel gracias a los maravillosos efectos lumínicos que confieren a los escenarios una atmósfera característica, sello inconfundible del Team ICO.

que la compañía ha distribuido tras el anuncio oficial de ***Wanda To Kyozo***, que se podría traducir por algo así como *Wanda y Los Colosos*. En la rueda de prensa, que tuvo lugar después del pasado **Tokyo Game Show**, Kenji Kaido y Fumito Ueda (Productor y Director de Arte respectivamente de *Wanda y Los Colosos*) desvelaron a la prensa mundial los primeros detalles sobre su nueva «criatura». En primer lugar, disiparon cualquier duda dejando claro que el juego no guarda ninguna relación con *Ico*. Aunque lo que sí se puede apreciar es una marcada similitud en el estilo gráfico, con unas texturas que parecen sacadas de un atardecer veraniego en el claro de un bosque visto con los ojos entrecerrados. Es ese halo de irrealidad el que crea la ambientación casi mágica que hizo tan especial a *Ico*, y que ***Wanda To Kyozo*** parece haber heredado, con las consiguientes mejoras tecnológicas que han podido implementar dado el paso del tiempo. La aventura comienza con una secuencia introductoria en la que un joven se adentra a caballo en una planicie más allá de todo mundo conocido. En su viaje encuentra el cuerpo de una mujer y lo deposita en un altar, en el interior de una impresionante fortaleza. Allí unas voces le conminan a exterminar la raza de los Gigantes para que la mujer despierte de su letargo. Entonces Wanda se aventura en los

«LA MAGIA DE LA LUZ Y UNA AMBIENTACIÓN SONORA INCREÍBLE DAN FORMA A UN NUEVO CUENTO DIGITAL DE SONY C.E.»



La bella durmiente

Wanda se encuentra a una bella mujer inerte. Sin pensárselo la conduce a una misteriosa fortaleza de dimensiones colosales y la deposita sobre un altar de piedra. Unas misteriosas voces, que parecen salir de los mismos cimientos del edificio, le dicen que si quiere despertarla tendrá que matar a los Gigantes.

«LA AVENTURA ES UN ALICIENTE CONTINUO PARA LA HABILIDAD E IMAGINACIÓN DEL JUGADOR»

Los Colosos

Se han diseñado más de 20 criaturas para que Wanda se emplee a fondo. Cada uno de los Gigantes es único en su especie y ha supuesto todo un ejercicio de imaginación para los creadores, que han intentado evitar por todos los medios que el juego cayera en la repetición, no sólo gráfica sino también durante los enfrentamientos.

Team ICO ha realizado una labor titánica para conseguir que ningún Gigante se parezca a otro y que la aventura sea un reto constante para la habilidad e imaginación del jugador

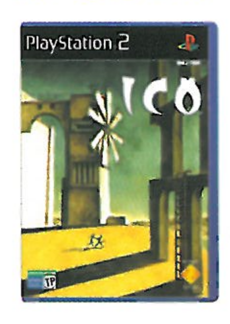
Mata Gigantes

No se trata del relato bíblico de David contra Goliat, aunque la similitud es bastante obvia. A Wanda no le quedará más remedio que emplear la maña para acabar con estas gigantescas moles. El valiente tendrá que escalar literalmente por sus cuerpos o las armas que empuñan para alcanzar su punto débil y así sumirles a todos en el sueño eterno.





ICO: la semilla

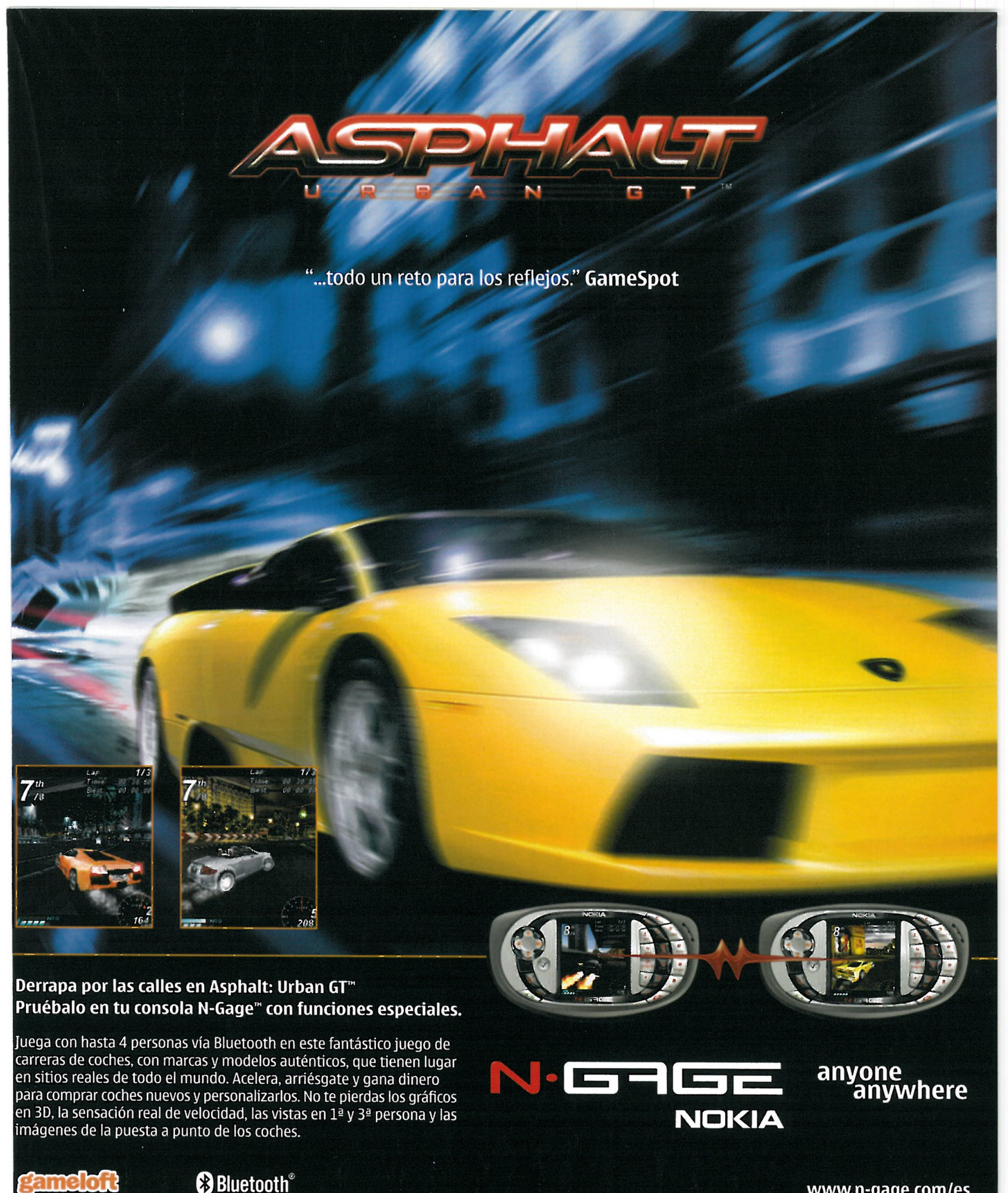


dominios de Los Colosos, donde tendrá que eliminar a unas espectaculares criaturas empleando todas sus habilidades. Se supone que hay más de 20, todas únicas y con un cuidado diseño que las convierte en un auténtico reto para el jugador, que deberá conducir a Wanda salvando los obstáculos de sus cuerpos y reaccionando a los movimientos con los que intentarán zafarse del pequeño héroe antes de que encuentre su punto débil y pasen a ser historia. Las imágenes en movimiento de estos combates son impactantes y van acompañadas de una composición orquestada que realza la épica gesta de una forma sublime. No hay que olvidar que la banda sonora era responsable en gran parte de la atmósfera onírica que se respiraba en *Ico*. Por lo poco que hemos podido escuchar en ***Wanda To Kyozo*** vuelve a ocurrir lo mismo, cuando entra en la fortaleza una suave música con instrumentos de cuerda se funde con la iluminación para crear un efecto relajante que invita a la ensoñación. Después de ver diferentes secuencias del juego es difícil no pensar qué artimañas habrán ideado los miembros de **Team ICO** para el control del personaje y, si no hay sorpresas, seguramente no lo podremos saber hasta el próximo año.



El estreno del Team ICO nos dejó una de las aventuras más entrañables y bellas que jamás hayan pasado por PlayStation 2





Copyright © 2004 Nokia. Todos los derechos reservados, Nokia, N-Gage y N-Gage QD son marcas registradas de Nokia Corporation. © 2004 Gameloft. Todos los derechos reservados. Gameloft, el logotipo de Gameloft y Asphalt: Urban GT son marcas registradas de Gameloft en los Estados Unidos y/u otros países. Aston Martin - las palabras "Aston Martin", el logotipo de las alas y las palabras "Vanquish" y "DB9" son marcas de Aston Martin Lagonda Limited, United Kingdom y están utilizadas con licencia. Audi - marcas registradas, diseños patentados y copyrights se han utilizado con la aprobación del propietario AUDI AG. Ford Motor- Ford Oval y sus escudos son marcas registradas propiedad de Ford Motor Company, que también es el licenciatario. General Motors-Las marcas registradas de General Motors se usan bajo licencia a Gameloft. Jaguar - la palabra "Jaguar", la imagen del jaguar saltando y los caracteres "XKR" son marcas registradas de Jaguar Cars Ltd., England, y se usan con licencia. Lamborghini - las marcas registradas, copyrights y los derechos por el diseño y la asociación con Lamborghini y Murciélago, Murciélago R-GT, Gallardo, y Gallardo Police se usan con licencia de Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italia. Lotus - Lotus Exige y los logos asociados, emblemas y diseños son marcas registradas y/o propiedad intelectual del "Group Lotus plc" y Gameloft tiene licencia para usarlos. Morgan Motors - Morgan Aero y sus diseños son marcas registradas o propiedad intelectual de Morgan Motors, y Gameloft tiene licencia para usarlos. Nissan - Productos Oficiales Nissan. Nissan, 350Z, Skyline y los símbolos asociados, los emblemas y sus diseños son marcas registradas de Nissan Motor Co., Ltd. y Gameloft tiene licencia para usarlos. Saleen - Saleen ® y Saleen ® S7™, los nombres de sus vehículos y la propiedad de sus diseños son marcas registradas de Saleen, Inc. usados bajo licencia por Gameloft. Shelby - Shelby ® y Shelby GT-500™ son marcas registradas y/o propiedad intelectual de Caroll Shelby Licensing Inc. y Gameloft los usa bajo licencia, TVR - TVR, Sagaris y sus diseños son marcas registradas y/o propiedad intelectual de TVR Engineering Limited y Gameloft tiene licencia para usarlos. Volkswagen - las marcas registradas Volkswagen, los diseños patentados y los copyrights son propiedad intelectual de Volkswagen AG y se usan bajo licencia a Gameloft. Bluetooth es una marca registrada de Bluetooth SIG, Inc. Algunas funciones y servicios pueden depender de la red.

A LA HORA DE COMPRAR UN VIDEOJUEGO NO TROPIECES

PRUEBA & COMPRA

PRUÉBALO PRIMERO

Alquila un videojuego y, si compras el mismo título nuevo, te descontamos el precio del alquiler(*)

Así no te llevarás sorpresas desagradables y sabrás lo que compras.

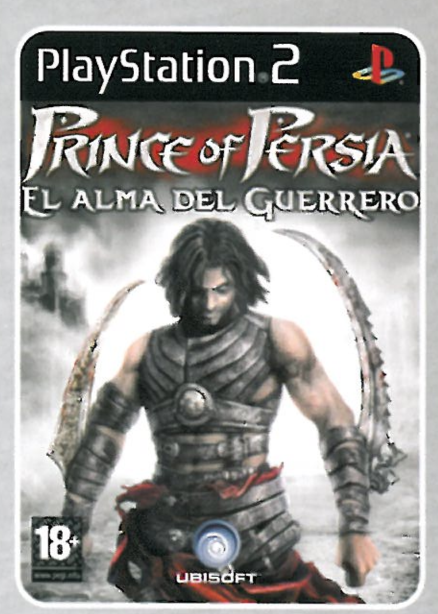
PRUEBA Y COMPRA: si alquilas un videojuego y en los 31 días siguientes compras ese mismo título nuevo, te aplicaremos un descuento sobre el precio de compra igual al precio de alquiler que pagaste. Cuando el videojuego alquilado y comprado sean de versiones comerciales distintas, el descuento no se aplicará en el mismo momento de la compra, sino 24 horas después de ésta, en la forma de un crédito en la cuenta del cliente.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



LLÉVATE PRINCE OF PERSIA 2,



P.V.P. 59,99€

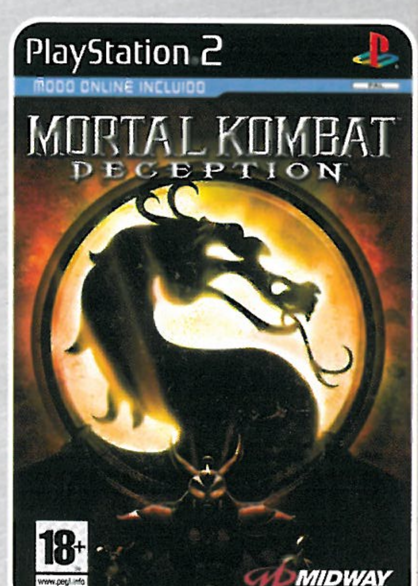
Y CONSIGUE GRATIS ESTE STARTER PACK

INCLUYE:
- GAMEPAD ANALÓGICO
- CONTROL REMOTO DVD
- CABLE DE EXTENSIÓN PARA EL GAMEPAD
- ARCHIVADOR PARA 12 DVD



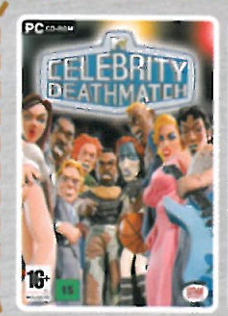
PACK VALORADO EN 24,90€

COMPRA MORTAL KOMBAT DECEPTION

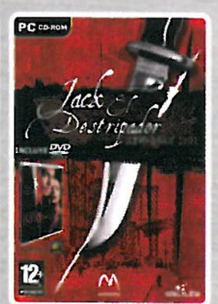


P.V.P. 59,99€

Y LLÉVATE GRATIS UNO DE ESTOS JUEGOS PARA PC











JUEGOS VALORADOS EN 29,99€ (*)

Promoción Prince of Persia 2: promoción válida en Península hasta fin de existencias (600 uds.) y a partir del 23/11/2004, fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Promoción no acumulable a otras promociones.

Promoción Mortal Kombat Deception: promoción válida en Península hasta fin de existencias(1.000 uds.) y a partir del 19/11/2004, fecha de estreno del título sujeta a cambios por parte de la compañía distribuidora. Como videojuego de regalo el cliente podrá elegir entre Celebrity Deathmatch, Universal Combat, Jack el Destripador, Hidden & Dangerous 2 y Gunmetal, todos ellos en formato para PC. Disponibilidad de videojuegos de regalo según tienda. Promoción no acumulable a otras promociones. (*) El valor mínimo unitario de los 5 juegos de regalo es de 29,99€.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES

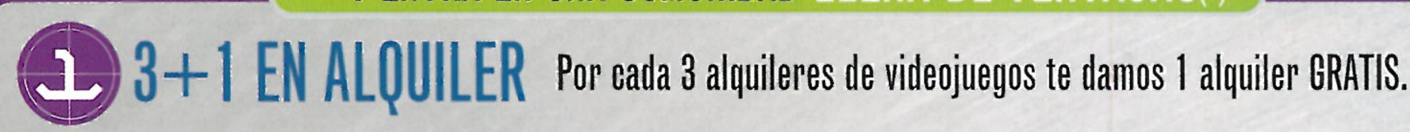


O ESTÁS FUERA

O ESTÁS DENTRO

TÚ DECIDES

HAZTE GRATIS LA TARJETA DE **GAMECLUB**®
Y ENTRA EN UNA COMUNIDAD **LLENA DE VENTAJAS**(*)





Por cada alquiler que realices, tendrás 1€ de descuento para la compra de tus videojuegos favoritos.



PRUEBA Y COMPRA Alquila un videojuego y, si compras el mismo título nuevo, te descontamos el precio del alquiler. Así no te llevarás sorpresas desagradables y sabrás lo que compras.

* **GAMECLUB**®: ofertas exclusivas para miembros del Gameclub®. Blockbuster® se reserva el derecho a cancelar o modificar las ventajas asociadas al Gameclub®. Ofertas válidas sólo en Península y en aquellas tiendas Blockbuster® con sección ZONAJUEGOS®. Estas promociones no son acumulables a otras promociones. Para inscribirse en el Gameclub® es necesario ser socio titular o autorizado de Blockbuster®. Para inscribirse como socio de Blockbuster® es necesario ser mayor de 18 años y presentar el DNI y cualquier factura o recibo reciente con antigüedad máxima de dos meses en el que figure la dirección completa. En el caso de menores de 18 años, podrán inscribirse en el Gameclub® si son autorizados de un socio Blockbuster®.

3+1 EN ALQUILER: para recibir el alquiler gratuito será necesario haber realizado con anterioridad 3 alquileres de videojuegos dentro del último mes natural. El periodo de alquiler del alquiler gratuito será de 1 día. El alquiler gratuito podrá emplearse hasta el último día del mes siguiente a aquel en que se realizaron los 3 alquileres pagados por el cliente. Este alquiler gratuito no dará derecho al socio a recibir en su cuenta 1€ de descuento para compras. ***1 EURO POR CADA ALQUILER***: descuento aplicable a juegos nuevos con PVP superior a 59,99€. El máximo descuento que se podrá aplicar en la compra de un videojuego será de 10€. El dinero acumulado en la cuenta del socio tendrá una validez de 1 año desde la fecha de cada alquiler. ***PRUEBA Y COMPRA***: si alquilas un videojuego y en los 31 días siguientes compras ese mismo título nuevo, te aplicaremos un descuento sobre el precio de compra igual al precio de alquiler que pagaste. Cuando el videojuego alquilado y comprado sean de versiones comerciales distintas, el descuento no se aplicará en el mismo momento de la compra, sino 24 horas después de ésta, en la forma de un crédito en la cuenta del cliente.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES



LLÉVATE ESTE VOLANTE GRATIS PARA PS2



COMPRA DOS JUEGOS PARA PS2
y llévate este fabuloso volante
TOTALMENTE GRATIS

Promoción válida hasta fin de existencias (500 volantes) y a partir del 26/11/04.
Promoción no acumulable a otras promociones.

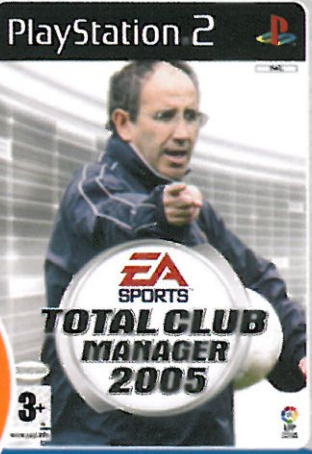
CADA UNO DE LOS DOS JUEGOS QUE COMPRES DEBERÁ TENER UN PRECIO SUPERIOR O IGUAL A 59,99 EUROS

COMPRA EL MEJOR PACK DE FÚTBOL

¡APROVECHA ESTA OFERTA, Y AHORRA 19 €!



FOOTBALL FUSION
+
POR 94,99€



PACK EXCLUSIVO BLOCKBUSTER®

TAMBIÉN DISPONIBLE PARA PC

Promoción Packs FIFA 2005: promoción válida en Península. P.V.P. pack en formato PC: 62,99 €. Promoción no acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



POR DANI3PO

Tras un paréntesis el mes pasado debido a la escasez de lanzamientos en Japón y a la acuciante actualidad de las últimas noticias del Tokyo Game Show 2004, volvemos para presentaros tres juegos de rol muy diferentes, pero igualmente interesantes para el usuario





Próximamente

Sega no se duerme en los laureles. Recientemente ha anunciado el desarrollo de otro capítulo de esta genial saga. En esta ocasión el juego recupera su nombre original (*Shining Force*) para presentar una especie de «remake» de la primera entrega. Su fecha de lanzamiento aún no está determinada, pero todo apunta a la primavera del próximo año.













Dos jugadores podrán participar en el juego, y su cooperación será vital en muchos momentos para salir airosos de las multitudinarias batallas



COMPAÑÍA:
SEGA
DESARROLLADOR:
SEGA
GÉNERO: **ACTION RPG**
LANZAMIENTO:
4 NOVIEMBRE 2004

SHINING TEAR

LA SAGA MÁS BRILLANTE DE SEGA

La primera incursión de la saga *Shining Force* (conocida por todos los usuarios gracias a las entregas para plataformas anteriores) nos cuenta una especie de «historia alternativa», como el cambio de título indica. Un joven guerrero pierde su memoria y se ve inmerso en una guerra que ni siquiera entiende. Así arranca este peculiar juego de rol en tiempo real, en el que las batallas cuentan con un gran componente *arcade*. Atrás quedaron las luchas por turnos... Y otra de las mayores novedades consiste en el modo de juego para dos jugadores simultáneos. El apartado gráfico es de lo más particular gracias a unos bellos escenarios que parecen dibujados a mano y unos personajes «super deformed» rebosantes de encanto, con su correspondiente versión «estilizada» que aparecerá en las conversaciones entre los mismos. Promete de 20 a 50 horas de juego, ocho finales diferentes, una profunda personalización del personaje y, lo mejor, su aparición en Europa de la mano de **Sega** y **Atari** en marzo del próximo año, traducido totalmente al castellano.

JAPON

HARVEST MOON
A WONDERFUL LIFE

UNA GRANJA MÁS FAMOSA QUE LA DE A3

COMPAÑÍA: NATSUME
DESARROLLADOR: MARVELOUS
GÉNERO: RPG
LANZAMIENTO: 11 NOVIEMBRE 2004

Cuidar del ganado, recolectar la cosecha, relacionarte con los demás personajes (y todo ello sin la presencia de Terelu) es lo que nos propone esta popular saga, al menos en Japón. Un pequeño granjero tiene que llevar a buen puerto su explotación realizando todo tipo de trabajos para que sus primas aguanten a lo largo de treinta años. A diferencia de los títulos anteriores, en los que uno de tus objetivos era conocer a una chica del pueblo (la posadera, la tendera, etc.) y casarte con ella, en esta ocasión la historia comienza cuando emprendemos la vida familiar con ella. Por tanto, una de nuestras obligaciones será cuidarla, fomentar nuestra buena relación con ella y crear una nueva estirpe. La inteligencia artificial de los demás personajes hará que reaccionen de manera diferente a nuestro comportamiento. Esperemos que, a diferencia de la versión GC, **Ubi Soft** se atreva a traerlo a España.





Cada día, en cuanto sale el sol, comienza nuestra dura jornada de trabajo en la granja familiar



STELLA DEUS

TRAS LA ESTELA DE NIPPON ICHI

COMPAÑÍA: ATLUS
DESARROLLADOR: ATLUS
GÉNERO: RPG/ESTRATEGIA
LANZAMIENTO: 28 OCTUBRE 2004

El éxito de títulos como *Disgaea* (ya aparecido en nuestro país), *Phantom Brave* y *La Puccelle Tactics* (de próxima aparición) ha llevado a **Atlus** ha realizar su propia aproximación al género de la estrategia/RPG, en la línea de lo visto en clásicos como *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts*. La mayor diferencia y el avance más importante que apreciamos en ***Stella Deus*** se centra en el apartado gráfico. Las batallas siguen consistiendo en personajes bidimensionales sobre escenarios en 3D divididos en cuadrículas, pero tanto la animación como el diseño de los mismos deja muy atrás a los rivales anteriormente mencionados. Por lo demás, se trata de un juego complejo, lleno de posibilidades y en el que la acción se reduce prácticamente a los combates. Ojalá que no tenga la misma suerte que otros juegos de la compañía y aparezca en Europa.





Es francamente impresionante ver a los personajes evolucionar sobre el mapa. Su diseño y animación están cuidados hasta el más mínimo detalle

OTROS TÍTULOS



ESCAPA DEL DESASTRE
La segunda parte de *Disaster Report* aparecerá el año próximo en Japón. Se trata de una original aventura en la que tenemos que salir ilesos de terremotos, inundaciones y demás.



FANTASÍA NIPONA
El desarrollador **Game Republic** está preparando un título para **Sony** llamado *Genji* basado en la época medieval japonesa, muy en la línea del *Samurai Warriors* de **Koei**.



VUELVE EL ORIGINAL
El juego que inauguró el género de la estrategia bélica en **PS2** contará, antes de final de año, con Kessen III. En esta ocasión el jugador tendrá control sobre todas las unidades.



TECLEA Y VENCERÁS
Con el título de *The Typing Of The Dead: Zombie Panic*, **Sega** presenta la versión jugable a través del teclado de su popular *shooter* con pistola para **PS2**. Una locura sólo apta para las mentes niponas.

Juan Lapeña, 15 años, crítico deportivo

Ahora, tú.

Sea cual sea tu opinión, tienes donde contarla.

Profesores y alumnos tienen la oportunidad de crear su propio periódico.

El País de los Estudiantes te brinda la oportunidad de ser periodista durante el curso 2004/2005. Para ello, forma un grupo con amigos tan inquietos como tú y un profesor que os dirija. Y luego, lánzate. Tú también tienes algo que escribir. Sobre lo que te gusta, y sobre lo que no. En su IV edición nacional el concurso cuenta con **más de 90.000€ en premios y acceso libre a ELPAIS.es para todos los participantes.**

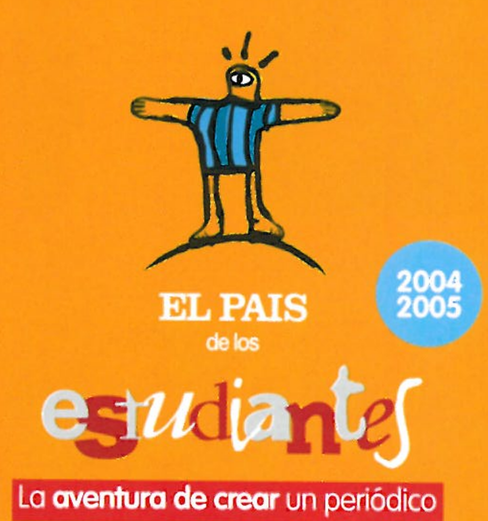
Si eres alumno de 2° ciclo de ESO o Bachillerato, pide a tu profesor que se inscriba ya en:

www.estudiantes.elpais.es

Más información a través de la página web o llamando al **900 901 110**

con el patrocinio y la colaboración de:





EL PAIS

MERCENARIOS

EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

COMPAÑÍA: LUCASARTS
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: ALPHA NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

Tres soldados a sueldo son la última esperanza para evitar un desastre en Corea

Los californianos **Pandemic Studios** son la nueva niña bonita de **LucasArts**, ahora que **Factor 5** parece estar en un periodo de «Stand By». Tras programar *Star Wars Guerras Clon* y *SW Battlefront*, en **Pandemic** han aparcado la saga galáctica para recrear un conflicto más cercano, en un escenario tristemente real: Corea del Norte. Un general fanático ha secuestrado al presidente de Corea del Sur durante la ceremonia de reunificación de los dos países y amenaza con una hecatombe nuclear. Incapaz de solventar el conflicto con sus «cascos azules», la ONU se ve obligada a contratar los servicios de soldados a sueldo. Ahí entras tú. Tras elegir personaje entre tres mercenarios diferentes (un americano, un sueco y una británica), tendrás ante ti 52 fases de pura acción en las que tu objetivo será capturar vivos a 52 «jerifaltes» de Corea del Norte (cada uno repre-

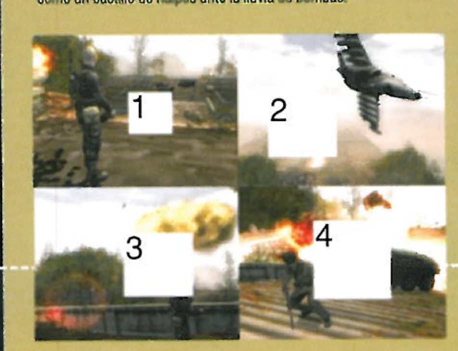


Tanques, helicópteros, jeeps, humvees... Todo tipo de vehículos estarán a tu disposición, siempre y cuando elimines a sus ocupantes



PRESENTACIÓN EN PARÍS
Chris Susen, jefe de producto de **LucasArts** fue el encargado de presentar *Mercenarios* ante la prensa europea, reunida en París para la ocasión. Eso sí, el juego no saldrá a la calle hasta febrero.

SEÑALA Y DESTRUYE
Cuentas con un presupuesto de 100 millones de dólares para desarrollar tu misión. Con ese dinero podrás comprar armas y vehículos a la mafia rusa, y reclamar soporte aéreo cuando la situación se vuelva muy difícil. ¿Que un enemigo se ha atrincherado en un edificio? Pues marca el objetivo con un láser, contacta con el cuartel general y observa cómo el edificio se derrumba como un castillo de naipes ante la lluvia de bombas.



PRE TEST
Próximamente en PlayStation 2



Corea del Norte es un auténtico polvorín a punto de saltar por los aires

sentado por una carta de la baraja). Para llegar hasta el As de Espadas, el general norcoreano, utilizarás toda clase de armas y vehículos (algunos robados, otros adquiridos a la mafia rusa), reclamando incluso ataques aéreos para destruir edificios tomados por el enemigo. Gracias al motor gráfico *Havoc*, cada elemento que aparece en *Mercenarios* (edificios, soldados, vehículos) tendrá un comportamiento real a nuestros ataques. Los *jeeps* vuelan por los aires y los hangares se desploman acompañados de una estruendosa galería de efectos sonoros, confeccionada por **Skywalker Studios**. *Mercenarios* es el único lanzamiento de **LucasArts** para 2005 no basado en *Star Wars*, aunque se rumorea que incluirá a Boba Fett como personaje extra. ***Nemesis***

ON
El realismo con que se derrumban los edificios y estallan los jeeps. Ofrece una libertad de acción total: o entras a tiro limpio o con sigilo

OFF
Habrá que esperar a febrero de 2005. Al contrario que SW Battlefront, no incluirá juego Online (imaginad que posibilidades de juego...)



Selecciona personaje entre tres opciones diferentes

PC CD





PlayStation 2

VIVENDI UNIVERSAL games







LEISURE SUIT LARRY
MAGNA CUM LAUDE



WWW.WHO-IS-LARRY.COM

2004 Sierra Entertainement, INC. Todos los derechos Todos los derechos reservados.Leisure suit Larry, Sierra y el logo de Sierra son marequas registradas e marcas commerciales registradas de Sierra Entertainment, Inx.hen los IEE, UU. y/o otros países. Microsoft, Xbox, Xbox live, et logo de Live y el de Xbox son marcas registradas (c) marcas comerciales hregistradas de Microsoft Corporation en los EE.UU.y/o otros países y son ultradas bajen licencia de Microsoft. "Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.





Entra en *MoviStar emoción* y descárgate el videojuego oficial para tu móvil



GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO

Conviértete en un mercenario en esta visión alternativa del universo Bond



Con este curioso y descriptivo subtítulo ha sido bautizado el nuevo capítulo de la saga Bond. Sin embargo, hay que aclarar que la nueva producción de **Electronic Arts** poco tiene que ver con el original y muy recordado *GoldenEye* ni con las anteriores apariciones en **PS2** (*Todo o Nada*). En esta ocasión encarnaremos a un ambicioso agente 00 (compañero de Bond) que, tras una serie de misiones sin mucho éxito, cambia de bando. A partir de ese momento emprenderá una lucha bajo las órdenes de Auric Goldfinger contra el mítico Doctor No. En un encuentro contra el negativo villano pierde un ojo, pero se lo reemplazan por uno sintético de oro, lo que le hace ganarse el apelativo de *GoldenEye* (nada que ver con el ingenio electrónico de la película del mismo nombre). El estilo de juego sigue las pautas de los *shooters* en primera persona de toda la vida, pero con algunas novedades. Para empezar podremos manejar un arma con cada mano y disparar individualmente cada una de ellas. Asimismo, si aprovechamos los elementos del entorno para acabar con los enemigos conseguiremos ventajas, al igual que si demostramos nuestra puntería eliminándolos de un disparo. Por último, destacar los «poderes» con los que cuenta el protagonista, como el escudo reflectante. ■ ***Dani3po***

ON
Todas las referencias al universo de las películas de James Bond harán que guste mucho a sus fans. El modo multijugador es muy divertido

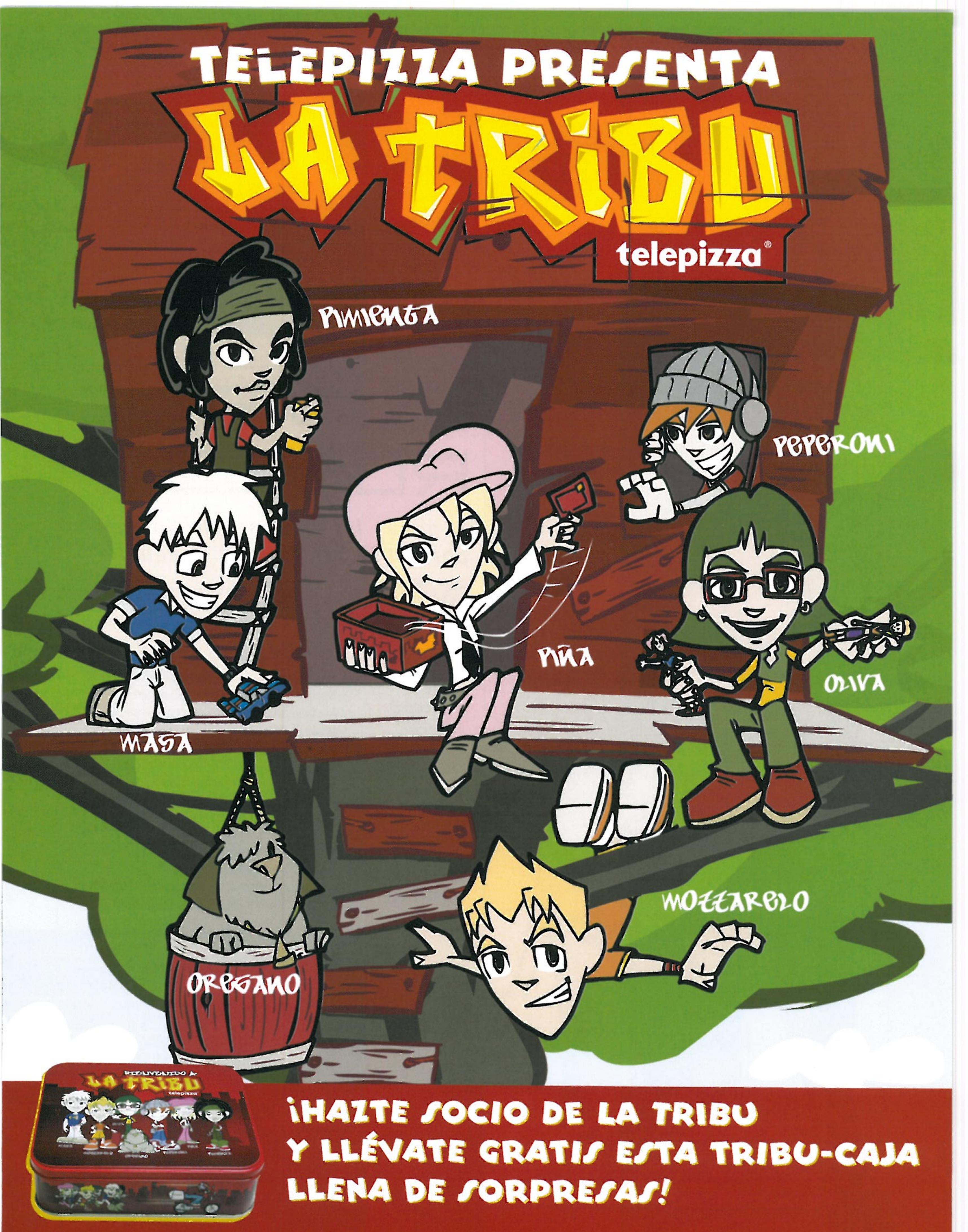
OFF
Quizá, al final no esté a la altura para competir contra otros shooters en primera persona de próxima aparición, como KillZone o TimeSplitters 3

COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA GAMES LOS ÁNGELES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOTER 1ª PERSONA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2004

■ Encima del Golden Gate de San Francisco se vivirá una de las fases más intensas

ESCENARIOS
Durante el transcurso del juego visitaremos lugares tan emblemáticos como las montañas de Suiza, Fort Knox o Hong Kong.

■ Podremos tomar a un enemigo como rehén si le noqueamos antes con nuestro arma



Infórmate en tu tienda Telepizza o llamando al 902 122 122. www.latributelepizza.com

RUMBLE ROSES

El nuevo lanzamiento de Konami para 2005 hará hervir tu sangre

COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET/YUKE´S
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: ENERO/FEBRERO 2005

Desde su presentación en sociedad durante la última feria **E3**, ***Rumble Roses*** ha sido uno de los proyectos de **Konami** más comentados (y esperados) del año. No es para menos, imaginad todo el erotismo y derroche visual de un *DOA Xtreme Volleyball* al servicio de un simulador de *wrestling* firmado por **Yuke's**, uno de los mayores expertos del mundo en la materia. Utilizando el motor de su anterior creación (*WWE Smackdown! Heres Comes The Pain*) y la escalofriante cifra de 10.000 polígonos en cada una de las 12 luchadoras del juego, **Yuke's** logra una de las experiencias más sugerentes (y tórridas) que se han podido vivir hasta la fecha en **PlayStation 2**. Siguiendo los pasos del **Team Ninja** y su *DOA Xtreme Volleyball* de Xbox, **Yuke's** ha centrado buena parte de sus esfuerzos en las neumáticas curvas de las luchadoras, dotándolas de una animación que corta la respiración, y





El efecto del barro sobre las luchadoras es uno de los (¡jejem!) mayores logros técnicos de Rumble Roses...

Una intro, algunas más recatadas que otras, precede a cada luchadora

ON

El modelado y la animación de las chicas es impresionante. No tienen nada que envidiar al Dead Or Alive Xtreme Volleyball de Xbox

A Rumble Roses le caerán «capones» de todos lados: colectivos feministas, padres, educadores... que acabarán haciéndolo más popular

OFF

apoyándose en una maliciosa disposición de las cámaras del juego. Sea cual sea la llave que ejecutes, puedes tener la absoluta seguridad de que serás recompensado con el «mejor» ángulo de visión. Aunque lo que suceda en el ring no será nada en comparación con la lucha en barro, donde las luchadoras demostrarán toda su técnica embutidas en minúsculos bikinis. Pero cuidado, ***Rumble Roses*** no es un mero pretexto para presenciar un desfile de chicas explosivas. Cualquier amante de los juegos de *wrestling* conoce de sobra el talento de **Yuke's**, y este juego no es una excepción. Además de su divertida mecánica (hemos probado una *beta* y os podemos asegurar que nos lo hemos pasado en grande), ***Rumble Roses*** ofrece ilimitadas horas de juego para dos jugadores, 11 modos Historia diferentes (con *intros* y tramas donde no falta el humor) y, por supuesto, trajes y nuevos personajes para desbloquear. Por motivos que saltan a la vista, junto a los habituales compradores de simuladores de *wrestling*, hay toda una legión de ávidos usuarios esperando enfebrecidos el lanzamiento de ***Rumble Roses***. En Estados Unidos y Japón su comercialización es inminente, mientras que en Europa tendremos que esperar a principios de 2005. De nuevo, la polémica estará asegurada. Aunque, al fin y al cabo, el PEGI se creó para catalogar juegos como éste. ■ ***Nemesis***

«RUMBLE ROSES HA SIDO CREADO A PARTIR DEL MOTOR GRÁFICO DEL ÚLTIMO W.W.E. SMACKDOWN!»



Fuera del ring podrás aplastar a tu rival contra las vallas metálicas, o bien buscar armas debajo del cuadrilátero



LUCHA EN EL BARRO

En los juegos de *wrestling* es habitual encontrar luchadoras. Lo novedoso es encontrarlas ¡luchando en el barro! Pese a su sordidez y mal gusto, esta modalidad de la lucha libre ofrece indudables atractivos... A nivel técnico, por supuesto. El barro, en la piel de las chicas, se desliza con gran realismo.





COMPAÑÍA: UBI SOFT
DESARROLLADOR: UBI SHANGHAI / UBI PARÍS
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: CHINA / FRANCIA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-8
FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2004

GHOST RECON 2

Tom Clancy vuelve a dar guerra en nuestra PS2

La magnífica compenetración entre **Ubi París** y **Ubi Shanghai** sigue dando sus frutos, en esta ocasión con la secuela de uno de los títulos pioneros en el mundo On-line para **PS2**. La imaginación de Tom Clancy da vida a un argumento que, como en la mayoría de los casos, nos pondrá al frente de un equipo de fuerzas especiales en un conflicto bélico; en esta ocasión, Corea del Norte será el lugar elegido y los *Ghost* nuestro equipo. A lo largo de las misiones lideraremos un equipo de cuatro soldados a los que podremos dar todo tipo de órdenes a través del *pad* y del *Headset*, que también jugará un papel decisivo en las partidas On-line, uno de los puntos fuertes del juego. **Ubi Shanghai** se ha esforzado por mejorar notablemente el apartado gráfico de ***Ghost Recon 2***, una asignatura pendiente (y con muy baja nota) de la primera entrega, y han conseguido recrear unos realistas escenarios a través de un *engine* similar al de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (con físicas *ragdoll* extremadamente realistas). ■ ***Doc***

«ESTARÁ TOTALMENTE DOBLADO Y RECONOCERÁ NUESTRAS ÓRDENES AL HEADSET»

ON
Su puesta en escena y calidad gráfica convierten a Ghost Recon 2 en uno de los shooters más realistas que hemos visto en PlayStation 2

OFF
Su desarrollo también es muy realista: los norcoreanos pueden acabar con nosotros con muy pocos balazos si no tenemos cuidado



■ Podremos hacer uso de la visión termal (abajo) y dar órdenes con el pad (arriba)

EN LA HORA MÁS OSCURA DEL MUNDO DEMOSTRARÁS TU VALÍA.

CALL OF DUTY™ FINEST HOUR™

A LA VENTA EN OTOÑO DE 2004

WWW.CALLOFDUTY.COM

Vive toda la acción de los momentos más intensos en el campo de batalla.

Enfréntate a una gran variedad de misiones de combate junto a tu escuadrón.

Juega solo en las misiones más épicas o adéntrate en la acción multijugador.









PlayStation 2



ACTIVISION

activision.com



SPARK

© 2004 Activision, Inc. Activision es una marca registrada y Call of Duty y Call of Duty: Finest Hour son marcas registradas de Activision, inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas y DNAS es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. El juego Online requiere conexión a Internet, adaptador de red (para PlayStation®2) y tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) (se venden por separado). Microsoft, Xbox, Xbox Live, y los logos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y se utilizan bajo licencia de Microsoft. Nintendo GameCube y el logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. GameSpy y el diseño de "Powered by GameSpy" son marcas registradas de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de nombres y marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

CALL OF DUTY FINEST HOUR

El gran rival de Medal Of Honor desembarca en PS2

En el año 2002, 27 componentes de los distintos equipos de desarrollo de *Medal Of Honor* abandonaron **Electronic Arts** para fundar su propia compañía, **Spark Unlimited**, con sede en California. Dos años después, están a punto de poner en la calle su primera producción, un *shooter* en primera persona en el que han volcado su probada experiencia en el género. ***Call Of Duty Finest Hour*** no es una adaptación del *Bestseller* de PC (el gran rival de *Medal Of Honor*), sino un título completamente nuevo y exclusivo para consolas. La acción de ***Finest Hour*** arranca en uno de los escenarios más cruentos de la Segunda Guerra Mundial: Stalingrado. Como en la película *Enemigo A Las Puertas*, atravesarás en barcaza el río Volga para enfrentarte al Sexto Ejército alemán entre las ruinas de la ciudad en una odisea bélica que te llevará al Norte de África, Alemania y el frente ruso. La posibilidad de conducir tanques (con tres cámaras de juego diferentes) y los seis personajes protagonistas (tres rusos, un británico y una pareja de yanquis) son la gran novedad de ***Finest Hour*** respecto a la franquicia *Medal Of Honor*. El gran Michael Giacchino (compositor de los *MOH* y del *score* de la última película de **Pixar**, *Los Increíbles*) se ha encargado de la banda sonora de un juego que llegará al mercado español, con textos y voces en castellano, a mediados de diciembre. Ya sabes qué pedir a Papá Noel... ■ ***Nemesis***



COMPAÑIA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: SPARK UNLIMITED
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1-16
FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2004

ON
La ambientación gráfica y sonora. La posibilidad de pilotar distintas clases de tanques. Incluirá un modo On-line para 16 jugadores

OFF
Muchos esperaban una adaptación pura y dura del Call Of Duty de PC, algo prácticamente imposible de realizar con el hardware de PlayStation 2



■ Si logras sobrevivir al infierno de Stalingrado podrás llegar a enfrentarte al Mariscal Rommel y sus temibles Afrika Korps en el desierto argelino


12+
www.pegi.info
¿LUCHAS CON
O CONTRA
LA COMUNIDAD?
Explora en profundidad las batallas épicas en el primer juego de rol basado en la Tierra Media™. Define las reglas de enfrentamiento por medio de una innovadora estrategia de batalla por turnos. Mejora tus armas, los estilos de lucha y la evolución del personaje con cada misión completada de la Trilogía. O simplemente lucha en el bando del mal y destruye todo lo que esté a tu alcance.
Tu nuevo desafío comienza en www.es.eagames.com
El Señor de los Anillos
La Tercera Edad
www.es.eagames.com
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything



Las escenas se suceden para explicar los acontecimientos en el desconcertante mundo de Ivoire

ON
De nuevo nos encontramos con un juego que hará las delicias de los aficionados a los juegos de rol tácticos, cargado de humor

El motor gráfico ha mejorado algo desde Disgaea, pero no llega a los estándares de PS2. Mucho nos tememos que aparecerá en inglés
OFF

PHANTOM BRAVE

Otra original producción de Nippon Ichi Software

Hace algunos meses **Koei** y **Virgin Play** (la distribuidora de sus títulos en nuestro país) nos sorprendieron con el lanzamiento de *Disgaea: Hour Of Darkness*, un original juego que mezclaba los géneros RPG y estrategia bajo un entorno en dos dimensiones que nos hacía recordar a las clásicas producciones para **PSone** como *Final Fantasy Tactics*. Parece que la cosa funcionó bien, pues pronto podremos disfrutar de el nuevo proyecto de sus creadores. Se trata de ***Phantom Brave***, y al ver las pantallas seguro que muchos notaréis amplias similitudes entre ambos. La historia que nos narra (inverosímil y llena de humor, como es norma de la casa) es la de Marona, una chica que vive en una isla apartada de todo. Cuenta con una habilidad especial, heredada de sus padres, para comunicarse con los muertos. De hecho es ella el único personaje con vida del juego, el resto de nuestro equipo está compuesto por fantasmas (de ahí el nombre del juego) que podremos invocar para que nos ayuden. Uno de ellos es Ash, co-protagonista del juego, que juró ante sus padres defender siempre a la chica. El desarrollo del título se basa en los combates por turnos y el posicionamiento de nuestras unidades, aunque en esta ocasión se elimina el terreno «cuadriculado» en beneficio de los radios de acción de los personajes. Las posibilidades de evolución de los mismos serán muy complejas, como cabría esperar. Y lo mejor es que, poco después, también será lanzado *La Pucelle*. ■ ***Dani3po***

COMPAÑÍA: KOEI
DESARROLLADOR: NIPPON ICHI SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG TÁCTICO
FORMATO: CD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2005

«DE NUEVO NOS ENCONTRAMOS CON UN RPG TÁCTICO BAJO UN ENTORNO BIDIMENSIONAL»

Dicen que los ojos son el espejo del alma

"Su punto fuerte será la ambientación. ¡Casi nos tendremos que agachar para evitar las balas!"
(Revista Hobby Consolas)

"El mejor shooter de la historia de PlayStation 2 está a punto de salir al mercado."
(Revista Oficial PlayStation 2)



Lanzamiento 24 de noviembre.

Y en sus ojos se ve el odio. Se ve la ira. Se ve la destrucción. Pero también el miedo. Son los Helghast, una facción militar separatista dispuesta a borrar la colonia humana de la Tierra en el planeta Vekta. Sólo las fuerzas leales pueden pararles. Sólo un comando formado por cuatro soldados puede atreverse a hacerles frente. Sólo alguien como tú puede mirarles a los ojos mientras les encañona y decir: "Muchacho, no me gusta tu mirada". Killzone. 11 niveles, 25 armas reales, 4 personajes para elegir, entornos interactivos, modo on-line y enemigos inteligentes que reaccionan con distintas tácticas militares dependiendo de la situación. Prepárate porque la guerra está cerca.

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

16+

¿quién se apunta?

PlayStation 2

Killzone TM Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. TBWA

SHADOW OF ROME

La promesa de Capcom se convierte en realidad

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 2
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2005

Ninguna otra época histórica a causado tanta fascinación como el Imperio romano. Una civilización que consiguió establecer un régimen de gobierno común en una zona tan amplia (desde el Norte de África al Este de Europa, incluyendo todo el Mediterráneo), manteniendo un orden y una paz relativos y consiguiendo un progreso inédito hasta entonces (de hecho se dice que tras su desaparición la civilización humana retrocedió mil años) ha sido la fuente de inspiración de los inquietos programadores de **Capcom** para su nueva producción. En su presentación mundial en Las Vegas hace algunos meses eclipsó a juegos, en teoría, mucho más importantes. Ahora, con una *beta* casi finalizada entre nuestras manos, podemos decir que esperamos grandes cosas de ***Shadow Of Rome***. La labor de documentación por parte de sus creadores ha ido mucho más allá de ver las películas típicas del género (aunque bien es cierto que se notan claras influencias de *Gladiator* o *Ben-Hur*). Recorrieron medio mundo en busca de inspiración para la parte artística: desde Barcelona (donde visitaron la plaza de toros, lo más parecido a una arena romana en la actualidad) hasta Pompeya, donde se encuentra la ciudad romana mejor conservada del mundo. Todo esto se nota en la ambientación del juego. La secuencia temporal recogida en el mismo se sitúa 48 años antes del nacimiento de Cristo. El imperio atraviesa una de sus mayores crisis. La corrupción campa a sus anchas por las altas instancias de la sociedad romana, incluido el Senado. Julio César, la figura más importante de la época, se dispone a acometer una serie de reformas para acabar con todo esto, pero es asesinado antes de



CARRERAS
Las famosas cuádrigas romanas también harán acto de presencia. en el majestuoso circo romano Agrippa tendrá que demostrar sus habilidades en la conducción mientras acaba con los rivales.

que pueda hacer nada. El acusado de su muerte es el padre de Agrippa, general romano que llega de la campaña de Germania en el momento en que su madre es ajusticiada. En su misión por enmascarar a los verdaderos culpables y llevar a cabo su venganza contará con la ayuda de Octavius, un joven amigo sobrino de Julio César. Cada uno irá afrontando una clase de fases que se sucederán linealmente, aunque el verdadero peso de la historia recaerá en Agrippa. Su experiencia en el ejército la empleará en cientos de batallas contra todo tipo de enemigos. Los programadores no se han cortado un pelo a la hora de recrear la crudeza de las mismas, amputaciones incluídas. Decenas de armas, ataques y posibilidades rematan este apartado. Octavius por su parte no puede pelear, tendrá que pasar inadvertido ante los enemigos, atacarles por la espalda y disfrazarse para conseguir infiltrarse en la boca del lobo. ■ ***Dani3po***

«DOS MECÁNICAS DE JUEGO MUY DIFERENTES, AUNQUE CON PREDOMINIO DE LA ACCIÓN»



ON
Las batallas con Agrippa son intensas, divertidas y de lo más sangrientas. El mundo romano está recreado con todo detalle

Las fases de sigilo, a pesar de suponer un cambio original entre tanta acción, pueden llegar a romper el ritmo del juego para los no iniciados
OFF

■ Las batallas en la arena son el momento álgido del juego



LOS CREADORES

Keiji Inafune Yoshinori Ono estuvieron en las oficinas que **Electronic Arts**, distribuidores del juego, tienen en Madrid. Allí nos revelaron secretos de su nueva producción, como sus viajes para documentarse sobre la época romana, o la utilización de una versión mejorada del motor gráfico de *Onimusha 3*. Tras completar el desarrollo de este último se propusieron crear un juego donde un gladiador fuera el protagonista. Sin embargo, se dieron cuenta que no podían limitar la acción a la arena de El Coliseo, ya que entonces el desarrollo se haría muy repetitivo. De ahí surgió la idea de la aventura de *SOR*.

NOVEDAD!
REAL MADRID CF / FCBARCELONA / ATHLETIC CLUB
PRODUCTO OFICIAL
[PLAY>] FÚTBOL
Protege tu videoconsola de la manera más eficaz.
Con los nuevos maletines de Indeca podrás llevar tu videoconsola donde quieras. Fabricados con materiales de alta resitencia y estampados con la identidad de tu club de fútbol, el moverte con ella ya no será ningún problema.
Realmadrid PRODUCTO OFICIAL
▶ Los maletines porta videoconsola de Indeca están disponibles para Real Madrid C.F, FC Barcelona y Athletic Club.
indeca
INDECA BUSINESS, S.A.
C/X,6 - Polígono Európolis - 28230 Las Rozas (MADRID) - Tel.: 91 631 46 50
www.indecabusiness.com
Unimos aficiones

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

CONSULTORIO ON-LINE

Tengo una conexión a través de cable y, aunque sé entrar en el menú de configuración del módem *Router*, no sé muy bien qué puertos abrir para cada uno de los juegos; ¿hay alguna cadena específica de puertos que tenga que abrir? ¿Hay alguna forma más sencilla de hacerlo?
Rocky, vía e-mail

Si sabes entrar en la configuración del *Router* y ya conoces la IP de tu consola (bien sea estática o dinámica), lo más sencillo y directo para poder jugar On-line con tu **PS2** sin ningún tipo de problemas es activar la IP de tu consola bajo la opción «DMZ Host». Ten cuidado y asegúrate de que la IP que activas como DMZ Host es la de tu **PS2**, ya que a través de dicha opción abrirás TODOS los puertos a la IP que tú decidas, eliminando todo tipo de *firewall* o protección.

Tengo el juego *EyeToy Chat* y he abierto los puertos típicos para jugar On-line con mi **PS2**. Al intentar conectar con otros usuarios el programa me da un error, como si tuviera activado un *firewall* (supongo que tendrá relación con los puertos). ¿Hay que abrir algún puerto más de lo normal?
El Chato, vía e-mail

Nada más conectarte a la red con *EyeToy Chat*, descubrirás, en uno de los múltiples mensajes que aparecen, los puertos que necesitas abrir para poder conectarte con otros usuarios. Estos son los puertos en cuestión: 6969 UDP, 3658 UDP, 10075 TCP, 10077 TCP, 10078 TCP, 10080 TCP y 10443 TCP.

Hola. Soy un gran aficionado a los juegos de lucha y los usuarios de Xbox me dan mucha envidia por juegos de **Capcom** que salen para Xbox Live (*Street Fighter Collection, CVS 2,* en breve *SNK Vs Capcom*...). He oído que la versión para **PS2** de *Capcom Vs SNK 2* tiene opciones On-line, ¿es verdad eso?
ShoryuCarlos, vía e-mail

Aún tendremos que esperar, los aficionados a los *beat'em-up*, a que lleguen a España los grandes reyes de la lucha On-line. La única versión de *Capcom Vs SNK 2* para **PlayStation 2** capaz de conectarse a Internet es la japonesa, aunque no tiene nada que ver con la conexión que nosotros utilizamos para jugar On-line. La versión nipona de *CVS2* era capaz de conectarse incluso a la de Dreamcast, aunque utilizaba un módem de red telefónica normal y corriente (que en Japón funcionan muchísimo más rápido) y que incluso venía incluido en un *pack* junto al juego. **KDDI** era la compañía japonesa de dar soporte a este título On-line, la misma que desde diciembre dará la oportunidad a los seguidores a los *King Of Fighters* de jugar en **PS2** con *KOF 94 Re-Bout* totalmente On-line; esperemos que **Virgin Play** nos traiga las versiones de estos juegos con todas sus posibilidades On-line intactas.

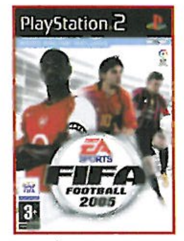


FIFA 2005 te dará la oportunidad de organizar y participar en diferentes competiciones. En el lobby podrás ver los resultados de la jornada de las ligas europeas

FIFA FOOTBALL 2005

Conviértete en el campeón del mundo

El segundo *FIFA* con posibilidades On-line también resulta ser el más jugable de la saga, con lo que la experiencia On-line se convierte en una auténtica delicia. El desarrollo de los partidos On-line tan sólo se ve ensombrecido por un bajón en el *frame rate* con respecto al modo normal de juego, ya que con una buena conexión podremos jugar partidos sin ningún tipo de corte y lo suficientemente suaves para completar partidos sin problemas. El *lobby* de **FIFA 2005** nos mostrará nuestra posición en el *ranking* mundial, los mejores jugadores, los campeonatos convocados y hasta los resultados de la jornada a nivel europeo. ■ ***Doc***



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2
MODOS ON-LINE: 1

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La jugabilidad y diversión de la última entrega del simulador deportivo de EA se une a un sistema de juego a través de Internet de lo más fluido. Sin duda, FIFA 2005 es de lo más divertido que podrás jugar en la red con tu PS2.

9.4



ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET, CÁMARA EYETOY, TECLADO USB.
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: REGULAR
NÚMERO DE JUGADORES: 2

EYE TOY CHAT

Juegos y videoconferencia con tu PlayStation 2

Tras el primer año de vida del periférico *EyeToy*, los juegos y las utilidades creadas específicamente para la cámara USB de **Sony C.E.** se han multiplicado. Ahora le toca el turno a ***EyeToy Chat***, el primer programa para realizar videoconferencias creado para un sistema de entretenimiento doméstico. Tras una «pequeña» actualización (poco más de 2MB) que se almacena en la *Memory Card*, tendremos acceso al *lobby* que nos permitirá administrar nuestra lista de contactos, recibir y enviar vídeo-mensajes, entrar en diferentes salas para chatear con otros usuarios (preferiblemente con un teclado USB), etc. Una vez conectemos con uno de nuestros «amigos», podremos establecer una simple conversación con vídeo incluido (si lo deseamos, a pantalla completa) e invitarle a jugar una partida a uno de los minijuegos que ***EyeToy Chat*** aguarda. Entre ellos, encontraremos versiones On-line del juego de las damas, ajedrez y los «barcos» o «hundir la flota». Mientras jugamos, podremos seguir comunicándonos a través del *Headset* y la imagen de nuestro interlocutor aparecerá en la pantalla. Tras unos minutos de juego descubriremos que lo más interesante de ***EyeToy Chat*** es el sistema de vídeo-conferencia, aunque si no tenemos una conexión medianamente buena (512/256), el audio llegará con muchísimo retardo (4 o 5 segundos) y la imagen, si nos movemos un poco, se tornará totalmente borrosa y muy pixelada. ***Doc***

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque ofrece varias posibilidades de juego (damas, ajedrez y «barquitos»), tras un par de partidas descubriremos que el uso más eficiente de EyeToy Chat está reservado exclusivamente a la videoconferencia.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

«UTILIZA TU EYETOY Y EL HEADSET PARA REALIZAR VIDEO-CONFERENCIAS»

EyeToy Chat incluye un minijuego para acostumbrarnos a su sistema de escritura



Podremos jugar a los «barquitos», a las damas y al ajedrez

TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad




FIFA FOOTBALL 2005
COMPAÑÍA: EA SPORTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




BURNOUT 3: TAKEDOWN
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO




SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



04

SYPHON FILTER: T.O.S.
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

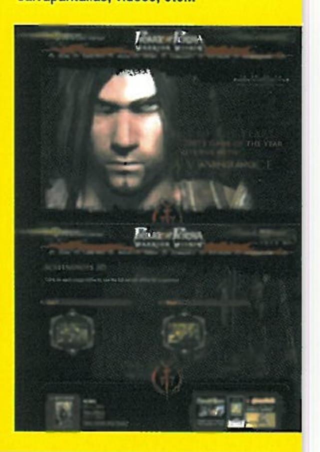


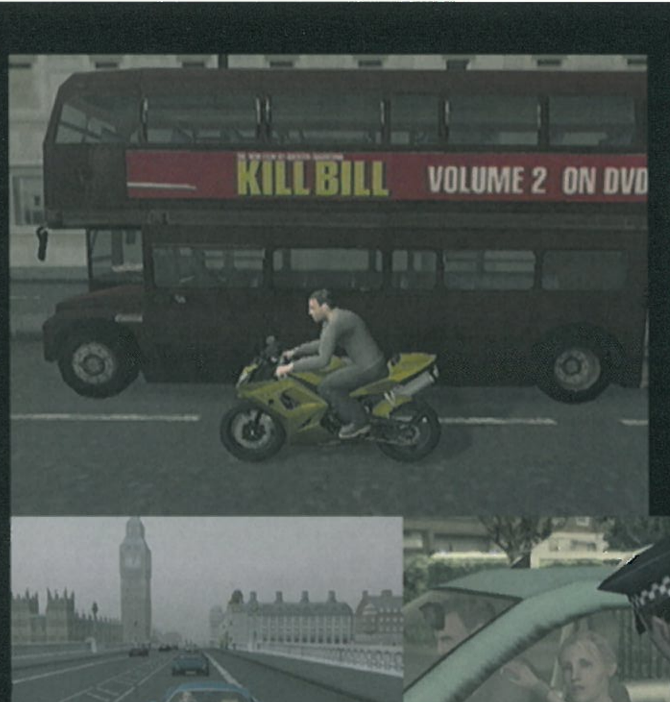

NBA BALLERS
COMPAÑÍA: MIDWAY
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

www.princeofpersiagame.com/sp

La nueva entrega de la conocida saga ***Prince Of Persia*** ya tiene su propia página *web*. En ella encontrarás la historia del juego, capturas en 3D, salvapantallas, vídeos, etc...

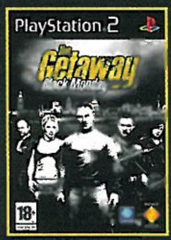




■ Conducir una moto se convertirá en uno de los principales atractivos de The Getaway: Black Monday, ya que aparecen por primera vez en la saga reproduciendo su comportamiento de una forma muy realista



LONDRES SOBRE RUEDAS
Recorrer la capital británica libre de atascos y conduciendo con total libertad, ya sea un coche, una furgoneta de reparto, un autobús o, por primera vez en *The Getaway*, sobre una moto, es un placer al alcance de cualquiera con una **PlayStation 2** y ganas de «viajar».



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: TEAM SOHO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 22
MODOS DE JUEGO: 5
DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 61 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99 €

http://www.blackmonday.com

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Londres se convierte en la gran protagonista de un juego

La primera vez que **Team Soho** se embarcó en la titánica labor de reproducir prácticamente todo el centro de Londres, y eso es decir mucho, la expectación causada fue enorme. Por primera vez un juego iba a recrear de forma realista una ciudad permitiendo a los usuarios recorrer sus calles a su antojo al mismo tiempo que vivían una trepidante aventura. Dos años después, el mismo equipo vuelve a utilizar la misma ciudad como escenario para embarcar al jugador en un juego de corte cinematográfico de policías y ladrones. Aunque las cosas han cambiado mucho respecto a *The Getaway*, por lo menos en lo que respecta a la parte técnica del desarrollo, el resultado salta a la vista: la combinación de misiones en coche y a pie que resultó algo decepcionante se muestra en esta ocasión mucho más sólida y sin apenas fisuras. En ***The Getaway: Black Monday*** se han pulido muchos de los aspectos que dejaron fría a la crítica con su antecesor. De hecho, **Sony C.E.** ha aprendido de sus propios errores y ha mantenido el alto nivel de calidad que consiguió en determinados apartados del primer título, como ocurre con el formidable doblaje que una vez más nos sorprende como si se tratara de una producción de la gran pantalla, soltando toda la crudeza del lenguaje utilizado por los protagonistas, que no tienen pelos en la lengua y se expresan en perfecto castellano. De hecho, si la historia consigue engancharnos habrá que permanecer atentos a las interminables secuencias que ilustran los diferentes episodios del juego para no

«EL DOBLAJE, EXCEPCIONAL, NOS HARÁ DISFRUTAR CON LA ELABORADA TRAMA DEL JUEGO»

perderse ni un solo detalle del elaborado guión. Hay que reconocer que **Team Soho** se ha empleado a fondo para que el juego no se quede en una mera película interactiva. Tan sólo cabría achacarle que el elevado nivel de detalle pone en apuros al motor gráfico en más de una ocasión, no de una forma muy evidente como para provocar un accidente durante una persecución, pero sí es perceptible. Aunque el perímetro de ciudad recreado es el mismo que en el primer *The Getaway*, con la diferencia de que ahora hay más localizaciones interiores, el catálogo de vehículos también supera al anterior y se ha intentado dotar de un mayor realismo al entorno. De cualquier forma, donde realmente se nota el salto es en las misiones que se desarrollan a pie. No sólo transcurren en escenarios mucho mayores, técnicamente la diferencia con su antecesor es abismal. Para empezar, el control responde (la verdad sea dicha no siempre) a las acciones del jugador y todo se mueve de una forma mucho más coherente. Quizá, en ocasiones, podamos perder alguna décima de segundo al apuntar manualmente y ello nos lleve a repetir un nivel si somos alcanzados en un punto vital por nuestros enemigos. Aparte del modo de juego principal, **Team Soho** ha creado una opción llamada Funciones Especiales en la que hay 4 modos adicionales, aunque apenas suponen un aperitivo, ya que no se ha profundizado demasiado en el concepto. Se podría decir que son algo

«LAS MISIONES A PIE SE HAN MEJORADO Y ESTÁN A AÑOS LUZ DE LA PRIMERA ENTREGA»



NUEVOS MODOS DE JUEGO

Es una de las grandes novedades de ***The Getaway: Black Monday***. Dentro del apartado Funciones Especiales hay un modo de Carreras, Taxi, Persecución y un modo Libre. Los protagonistas irán abriendo nuevas pruebas, cada modalidad cuenta con dos al inicio, al encontrar llaves en la aventura principal.



SARGENTO MITCHELL

EL POLICÍA DURO

La fama que precede al sargento Mitch es la de un «pies planos» sin escrúpulos que no se lo piensa dos veces a la hora de apretar el gatillo. Protagoniza la primera parte del juego, que nos muestra la trama desde la perspectiva policial.

EDDIE, EX-BOXEADOR

EL CHICO CONFLICTIVO

Eddie era un boxeador, pero su destino parece conducirle siempre por los derroteros de la delincuencia y el crimen. Así, un chico en teoría bueno, acaba involucrado en esta historia representando a los, en teoría, «malos».

SAM, LA LADRONA

ATRACCIÓN FATAL

Eso es lo que siente la joven Sam por todo lo que esté fuera de la ley. Su afición por la informática le convierte en una pieza clave dentro del argumento, y protagoniza la segunda parte del juego junto a Eddie.

superficiales, pero como cualquier extra siempre son bienvenidos. Repite aparición el modo Libre, ideal para conocer la capital británica sin ningún tipo de cortapisas, hay que tener en cuenta que ahora será mucho más fácil localizar los lugares emblemáticos de la ciudad gracias al mapa que se incorpora. Junto a éste, hay un modo Carrera en el que se puede competir en diferentes circuitos que se irán abriendo, pero no se trata de unas carreras muy exigentes. Continuando la temática del juego principal se ha ideado un modo Persecución, que inicialmente cuenta con dos niveles, y una especie de *Crazy Taxi* en el que tendremos que recoger pasajeros en diferentes zonas de Londres y llevarlos sanos y salvos a su destino. Hasta aquí todo lo que da de sí *The Getaway: Black Monday*, que junto a detalles como la opción de jugar en 16:9 o el modo envolvente de sonido lo convierten en una experiencia única en su género. También hay que apuntar que la banda sonora no es ni mucho menos brillante, como cabría esperar en un título que tiene como referencia películas como *Lock&Stock* o *Snatch*, donde la música es uno de los principales elementos a la hora de crear una atmósfera característica y que siga en cada momento las evoluciones de lo que ocurre en pantalla. En resumen, un buen juego que supera a la primera entrega. ■ ***R. Dreamer***

TG: BLACK MONDAY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La gran variedad de vehículos, incluyendo motos.
[+] La increíble mejora que se ha producido en las misiones a pie.
[-] La gran cantidad de elementos hace que el motor gráfico no mueva con fluidez el entorno y lo que contiene.

18+

9.2 **GRÁFICOS:** Reconstruir Londres es una labor titánica, así como el catálogo de vehículos y los rostros de los personajes.
9.0 **AUDIO:** La banda sonora se adapta a la acción, aunque en muchas ocasiones pasa desapercibida. El doblaje es de lo mejor.
9.0 **JUGABILIDAD:** Ahora se controlan tres personajes, el control a pie ha mejorado, pero a veces resulta demasiado lineal.
8.7 **DURACIÓN:** Una vez terminado el juego se puede deambular libremente por Londres. Los otros modos son algo cortos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Team Soho se ha puesto las pilas. Aunque quizá ha conseguido ahora lo que tenía que haber hecho hace dos años con el primer The Getaway. Por lo menos, ahora se disfrutan mejor las misiones a pie, pero en coche sigue igual.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2

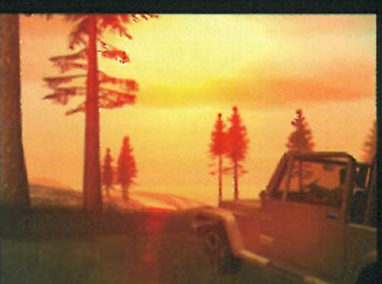
ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

grand theft auto
San Andreas™

UNA PRODUCCIÓN DE
ROCKSTAR NORTH

YA A LA
VENTA



WWW.SANANDREAS-ELJUEGO.COM
BANDA SONORA DISPONIBLE EN INTERSCOPE RECORDS







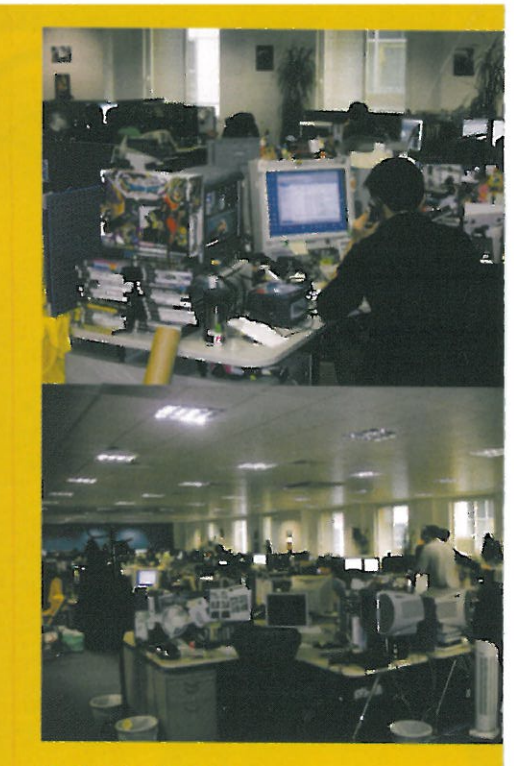
PlayStation®2


© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, el logo de R, Grand Theft Auto y el logo de Grand Theft Auto son marcas registradas y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. "PlayStation" y el logo son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todas las otras marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. Nota: El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, no pretende representar a ninguna persona, negocio u organización. Cualquier parecido de los personajes, diálogos, sucesos o argumentos en el juego con una persona, negocio u organización real, es pura coincidencia. Los desarrolladores y editores de este videojuego en ningún caso incitan, aprueban o toleran un comportamiento de este tipo en la realidad.

ENTREVISTA

POR DANI3PO





LOS ESTUDIOS LONDINENSES DE SONY C.E.

Este grupo de talentosos programadores, divididos en varios equipos diferentes (en las fotos podéis ver al «Getaway Team» en plena acción) se han convertido en uno de los mayores activos de **Sony C.E.** a la hora de lanzar al mercado auténticos éxitos. En la historia reciente de **PlayStation 2** cuentan con súper-ventas de la talla de *SingStar* o *Esto Es Fútbol*. Además, son los creadores de la tecnología *EyeToy*, que ha revolucionado la manera de jugar a la consola.



HABLAMOS CON LOS RESPONSABLES DEL JUEGO

Durante nuestra visita a los estudios de Sony C.E. en Londres, nos respondieron en exclusiva

¿Cuál es la mayor diferencia entre la primera entrega y esta secuela?
Para empezar, el juego original estaba muy influenciado por películas del tipo *Lock & Stock* o *Snatch*. En esta entrega hemos tratado de mantenernos más cercanos a la realidad, y reflejar lo que ocurre en la Inglaterra de hoy en día. La otra gran diferencia es el hecho de que cada uno de los tres personajes del juego cuenta con su propia historia (aunque todas se entrelacen) y su propio estilo de juego.

¿Habés incluido nuevas zonas de Londres?
Sí, en total existen cinco áreas totalmente nuevas. Para que la orientación por el mapeado sea más sencilla para el jugador, hemos modificado el sistema mediante el cual se indica la dirección a seguir. Antes, todo se basaba en una serie de «puntos de navegación» predeterminados; ahora podremos orientarnos desde cualquier lugar de la ciudad.

En el juego aparece una gran cantidad de establecimientos reales. ¿Cómo se gestiona el tema de las licencias?
No es necesario pedir permiso a cada tienda para incluirla en el juego siempre que no se recree su interior, sólo su fachada. Es igual que cuando se rueda una película en la calle.

El control del protagonista cuando camina fue uno de los puntos más criticados de la primera entrega. ¿Habéis solucionado los problemas en este sentido?
Hemos tratado de que el movimiento de los personajes sea lo más natural posible cuando van a pie. En la anterior entrega estos pasaban desde la posición de andar a la de correr de una manera muy brusca. En *The Getaway: Black Monday* esta transición es mucho más fluida, sin saltos de ningún tipo. El control está perfectamente adaptado a las posibilidades del *DualShock 2*.



"BEST FIGHTING GAME OF E3"



"BEST FIGHTING GAME OF E3"

ESTÁ EN TI.







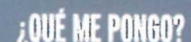






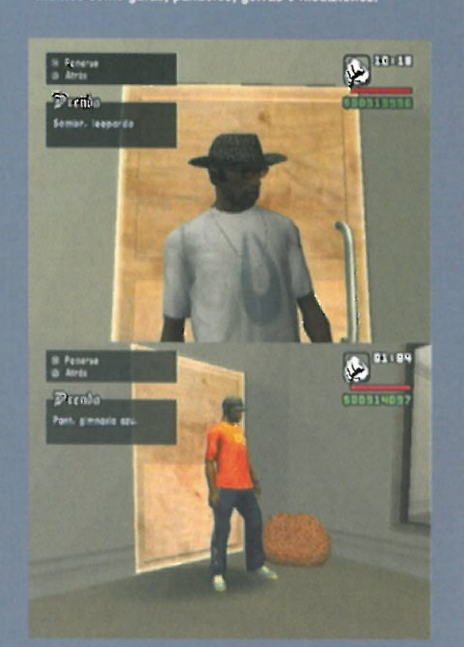






¿QUÉ ME PONGO?

Aunque casi siempre se trata de algo meramente estético, en algunas misiones te pedirán que tengas presente los atuendos de tu personaje. Hay un montón de tiendas de ropa y cientos de posibilidades a la hora de combinarla. También tienen cierta importancia los adornos o complementos como gafas, pañuelos, gorras o medallones.



GTA SAN ANDREAS

Una aventura distinta... Y mucho más gigantesca



COMPAÑÍA: TAKE 2
DESARROLLADOR: ROCKSTAR
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU
GÉNERO: ACCIÓN-AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
CIUDADES: 3
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 400 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

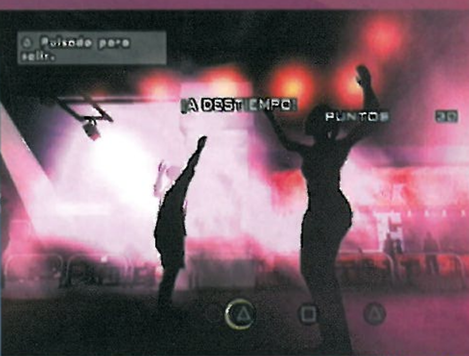
http://www.rockstar-games.com

Como nadie puede ser completamente ajeno a lo que ocurre alrededor, en las últimas semanas ha habido entre nosotros cierto debate en torno al 99 sobre 100 que le ha otorgado a ***GTA San Andreas*** uno de los medios más prestigiosos del mundo del videojuego. Hay quien opina que nunca se debe dar esa nota a un juego pretextando que, por muy bueno que sea, hay que dejar siempre un margen para un posible juego mejor que pueda llegar en el futuro. Aunque ese planteamiento es totalmente correcto, otros opinamos que hay ocasiones en las que hay que rendirse ante la evidencia y premiar un trabajo que, por las razones que sea, excede la valoración de algo simplemente sobresaliente. ***GTA San Andreas***, como sus antecesores en **PS2**, es un buen ejemplo para abanderar la causa de las puntuaciones extraordinarias. Dejando a un lado cuestiones como su impresionante calidad, sus colosales dimensiones o su capacidad para superar todo lo conocido en materia de jugabilidad, ***GTA San***

«ADEMÁS DE UN NÚMERO MAYOR DE MISIONES, HAY TAMBIÉN UN MONTÓN DE NUEVOS RETOS Y OBJETIVOS»

DALE A LA LENGUA

Podremos comunicarnos con determinados personajes de la calle. Camellos y prostitutas están deseando que te acerques a ellos para ofrecerte sus peculiares servicios. La decisión será siempre tuya, pero ojito con los camellos que a veces tienen malas pulgas, van siempre armados y no dudarán en mandarte al otro barrio.









En más de una ocasión deberás demostrar tu habilidad pulsando secuencias de botones. Podrás bailar en una discoteca, en la playa o en un coche saltarín con la suspensión modificada



HORA DE COMER

La alimentación del personaje, que amenazaba con ser un tormento o una carga para la libertad de movimientos, es una cuestión que sólo afecta a determinados aspectos estéticos. Aquellos que pensaban que habría que alimentar al protagonista como un *Tamagotchi*, se alegrarán de saber que los tiros no van por ahí. Será bueno ir a comer cuando veamos que nuestra barra de vida a menguado y queramos recuperar fuerzas. En nuestras partidas, ha sido uno de los aspectos a los que menos atención hemos prestado y no ha supuesto ningún problema. La barra que representa la gordura ha estado siempre en lo más bajo, y no ha pasado nada.





Grove St

Glen Park

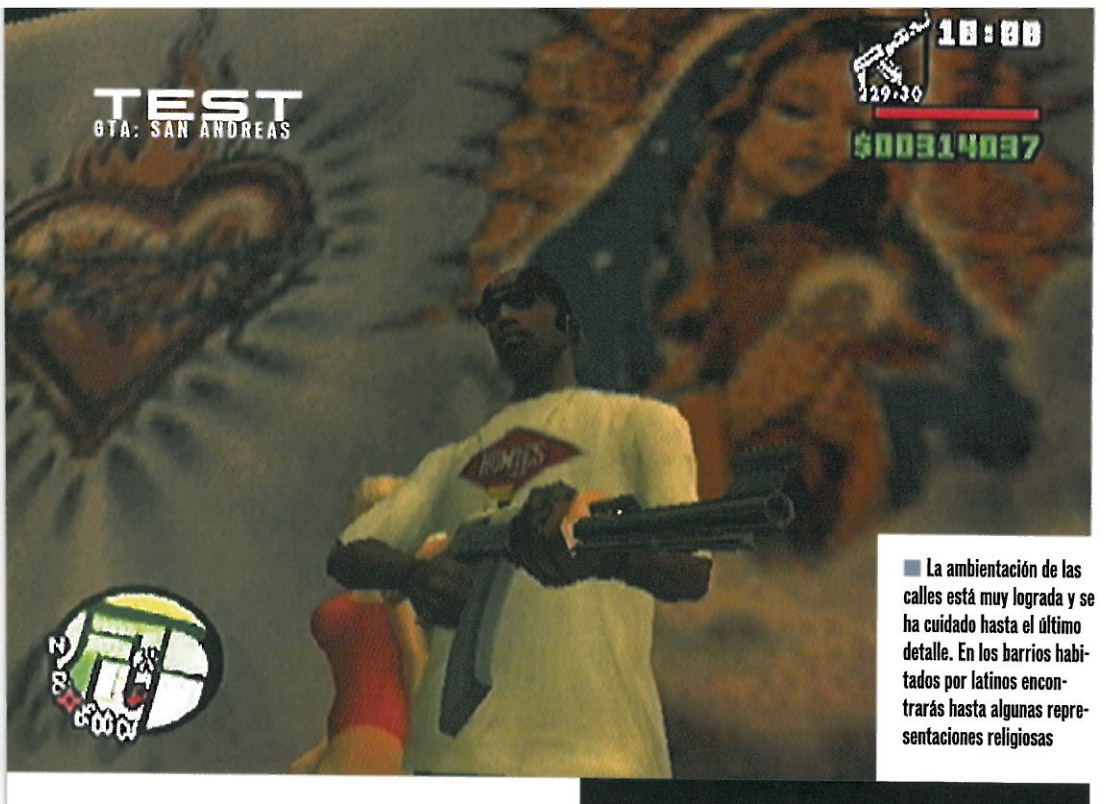
Tapar los grafittis de las otras bandas con el de la nuestra, hará que nos ataquen automáticamente





Andreas es un juego modélico para ilustrar el esfuerzo de los programadores por llegar más lejos en cada nuevo capítulo de una gran saga. Después de quedarnos absolutamente rendidos ante aquel *GTA3*, **Rockstar** nos sorprendió con un impagable *GTA: Vice City* que era aún mejor, más grande y con una historia mucho más interesante y compleja... Y cuando pensábamos que éste sería difícil de superar, llega ahora ***GTA San Andreas*** para mostrarnos cuál es el nuevo límite entre lo posible y lo soñado. Aquí no le daremos un 9,9 porque hay que dejar un mínimo margen al futuro... Y sabemos que en la próxima entrega volverán a superarse.

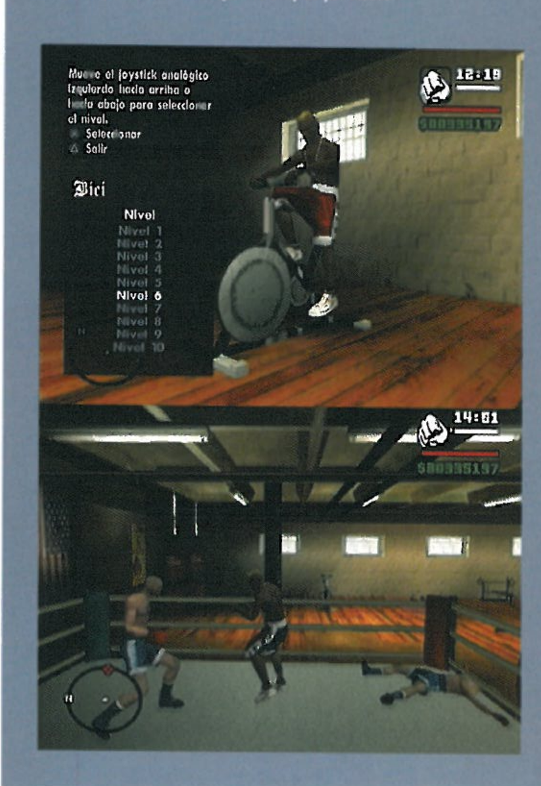
Son tantas las cosas de las que hay que hablar en este juego que resulta un poco complicado elegir una por la que empezar. También esa es una excelente señal. Nos ha llamado la atención, por comenzar por algún sitio, el radical



La ambientación de las calles está muy lograda y se ha cuidado hasta el último detalle. En los barrios habitados por latinos encontrarás hasta algunas representaciones religiosas

GIMNASIO

Pasa algo parecido que con el tema de la comida. Podrás decidir si tu personaje tendrá un aspecto parecido a la Masa, una cosa intermedia o de un tirillas. Lo que más nos ha impresionado es cómo evolucionan los movimientos del protagonista a medida que adquiere masa muscular. Llega a parecer un tipo completamente distinto en tan sólo unas sesiones de pesas. Cada uno hará lo que quiera, pero nosotros hemos optado por la resistencia física con la bicicleta o la cinta de correr y el resultado es óptimo. En el gimnasio también se pueden aprender técnicas de lucha cuerpo a cuerpo más efectivas que los simples puñetazos.



«TRAS MUCHAS HORAS DE JUEGO Y DECENAS DE MISIONES, EMPEZAMOS A CREER QUE GTA: SAN ANDREAS ES CINCO VECES MAYOR QUE EL ANTERIOR»





cambio argumental del juego y la desaparición del hasta ahora protagonista de las dos entregas de **PS2**. Viendo el argumento, las famosas bandas callejeras americanas, nuestro viejo amigo *Spaghetti* estaría un poco fuera de lugar, así que aquí han optado por un «Afro» y se han quitado de historias. El regreso a su antiguo barrio es el comienzo de la aventura y su afán por progresar, por ganarse el respeto de los suyos, el armazón del grueso de las misiones. A nosotros nos compete decidir el orden de las mismas pero, en líneas generales, se puede decir que en ***GTA San Andreas*** hay más libertad de decisión y movimientos que en sus antecesores.

Han cambiado los objetivos, las misiones secundarias y se han añadido un montón de nuevos elementos que afectan de manera muy importante a todo. La alimentación del personaje, el tema de la estética personal (ropa, tatuajes, cortes de pelo, etc.), la cuestión de la preparación física, el dinero como reflejo de cierto estatus social, el atractivo sexual y otras cuestiones, suponen mil y una posibilidades de vivir esta aventura. Cuestiones que parecen intrascendentes son luego cruciales o al menos muy importantes. Más vehículos que nunca, juegos de azar para todos los gustos, la capacidad de trepar, nadar y bucear, un sistema más sencillo a la hora de disparar o la novedosa posibilidad de comunicarte con los demás... ***GTA San Andreas*** es una fuente constante de sorpresas. Cuando no nos toca pasear a la novia, nos obligan a defender nuestros barrio de la banda rival o a jugar al baloncesto, o a marcarnos un baile al estilo *Dance Dance Revolution*. Con decenas de acciones y cientos de cosas por hacer, ***GTA San Andreas*** y sus tres ciudades-estado es el reto más grande al que se ha enfrentado un jugador en **PS2**. Resulta realmente complicado pensar en el número de horas reales de juego y ya damos crédito a aquello de que esta secuela es cinco veces más grande que *GTA Vice City*. Lo que sí podemos asegurar es que es mucho más variado, diver-

EXCLUSIVO para N-GAGE

Estás en la Segunda Guerra Mundial.
Te han tendido una emboscada. ¿Qué haces?

A. Mantienes tu posición
B. Retrocedes
C. Pides ayuda a tus amigos del bar

PATHWAY TO GLORY™

Recluta a tus compañeros en Pathway to Glory.
El juego de guerra online, móvil y multijugador.

Colabora con tus amigos para vencer a enemigos de todo el mundo en Pathway to Glory. La II Guerra Mundial estalla y la batalla por el control de Europa está en su punto álgido. Dirige un comando internacional de soldados de élite de la II Guerra Mundial y vence a tus oponentes en N-Gage Arena. Juego de guerra online multijugador en las consolas de bolsillo N-Gage QD y N-Gage.

www.pathwaytoglory.com

N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere

Publicado por
NOKIA





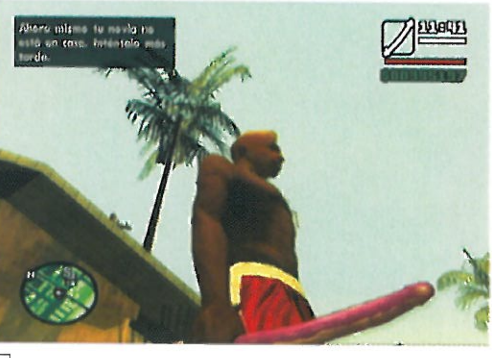
www.n-gage.com/es

Nokia, N-Gage y Pathway to Glory son marcas registradas de Nokia Corporation. Copyright © 2004 Nokia. Todos los derechos reservados. Bluetooth es una marca registrada de Bluetooth SIG, Inc.





«LAS NOVIAS RECLAMARÁN NUESTRA ATENCIÓN Y NO LES IMPORTARÁ SI ESTAMOS EN PLENA GUERRA O HUYENDO DE LA POLICÍA. TAN REAL COMO LA VIDA MISMA...»



A LA CONQUISTA DEL BARRIO

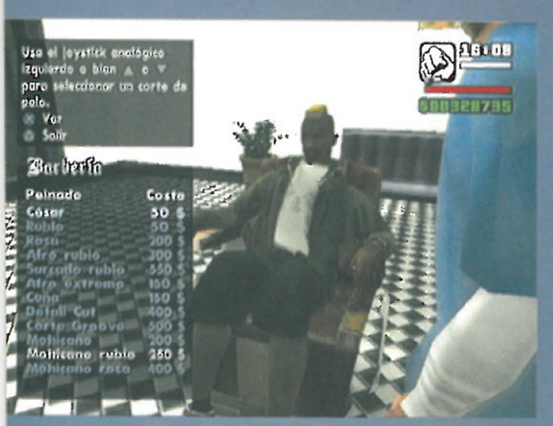
Es uno de los momentos que más nos ha gustado de todo ***GTA: San Andreas***. Nuestra banda está en franca minoría en Los Santos y tiene un territorio muy limitado, y rodeado por completo por los rivales más fuertes. Al jugador le corresponde cambiar esa circunstancia ganando barrio a barrio la ciudad. Sólo tendrás que entrar en el terreno enemigo y provocar, a base de tiros, una guerra de bandas. Los rivales, que suelen ser bastantes y fuertemente armados, llegarán en tres oleadas consecutivas y deberemos acabar con todos. Una vez ganado el territorio, cambiará el color en el mapa y deberemos estar muy atentos porque los antiguos dueños intentarán reconquistarlo cada dos por tres.





PELO Y TATUAJES

Ir a la «pelu» nos librará, por ejemplo, de la poli en una persecución y los tatuajes son útiles para dar una imagen más agresiva a nuestro personaje. A lo largo del juego, las peluquerías serán un recurso tan empleado como los talleres de chapa y pintura de los coches. Los tatuajes son, más bien, cuestión de estética.



tido e intenso. Sólo la parte de la conquista y defensa de los barrios nos tendrá entretenidos durante muchas horas y nos proporcionará momentos realmente épicos e intensos. Lo de las novias también tiene bastante gracia y, en ocasiones, es más que posible que alguno se pueda sentir hasta identificado por lo complejo que resulta complacer a algunas mujeres. Ocurra lo que ocurra alrededor de CJ, éste tendrá que sacar tiempo para tomarse una copa o llevar a comer a sus chicas. Real como la vida misma. Pero hay mucho más, tanto que resulta casi imposible mencionarlo todo en este comentario y algo se nos quedará en el tintero, seguro.
El diseño de las misiones es, sin duda, uno de los grandes aciertos de ***GTA: San Andreas***. Los

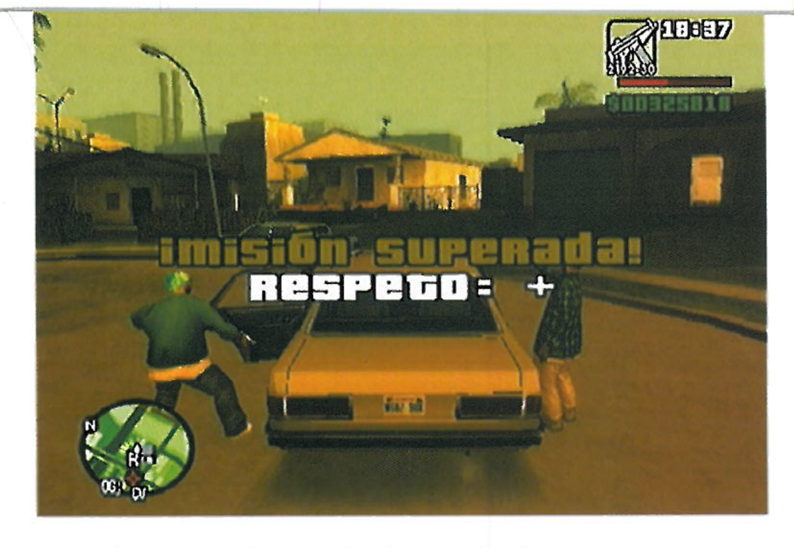


programadores han demostrado tener una enorme imaginación y hay una variedad de objetivos tan descomunal, que se puede decir que casi humilla a sus posibles competidores en el género. El jugador va a alucinar a cada paso del juego y, pese al mastodóntico tamaño de esta aventura, jamás va a tener la sensación de repetir una prueba. Cuando creas que ya es imposible que te sorprendan, llegarán otras misiones aún más originales y apoteósicas. Nunca hemos visto un juego con mayor sentido del espectáculo. Son constantes los guiños a escenas ya clásicas de grandes películas de acción. En una sola misión hemos visto mezclados momentos de la persecución con el camión de *Terminator 2* y de la escena de la autopista de *Matrix Reloaded* con





■ Para que te sigan los de nuestra banda tendrás que apuntarles como si fueras a dispararles y luego elegir la orden que quieres que acaten. Si te respetan, te seguirán a todas partes...



coches cayendo de un camión. Si en *GTA Vice City* nos divertimos con los «fusilamientos» de personajes, escenas y momentos de filmes como *Atrapado Por Su Pasado*, *El Precio Del Poder*, *Casino* o *Uno De Los Nuestros*, aquí lo haremos con otras películas y con raperos... Vivos o muertos. Para terminar nuestro comentario, nada mejor que reflejar un hecho que sólo pasa en ***GTA: San Andreas***. Después de horas de juego, decenas de misiones, cientos de kilómetros, cientos de miles de balas disparadas... Las estadísticas reflejan un porcentaje de juego tan bajo (un mísero 25%), que damos crédito a que pueda ser cinco veces más grande que su antecesor. Alcanzar el 98% de ***GTA Vice City*** nos llevó tantos meses que el futuro *GTA* nos sorprenderá jugando a éste. Y encima hay misiones para dos jugadores.


De Lúcar

Lo más importante para las bandas es el respeto. Nuestro personaje tendrá que ganárselo con sus actos. Una vez que hayamos alcanzado cierto nivel, podremos conseguir que algunos miembros de la banda nos acompañen



GTA: SAN ANDREAS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Supera en todo a sus antecesores y es mucho más variado.
- [+] Los nuevos elementos (ropa, comida,etc.) dan mucho juego.
- [+] Sus dimensiones y posibilidades son casi abrumadoras.
- [-] La banda sonora es algo más floja que en sus antecesores.

18+

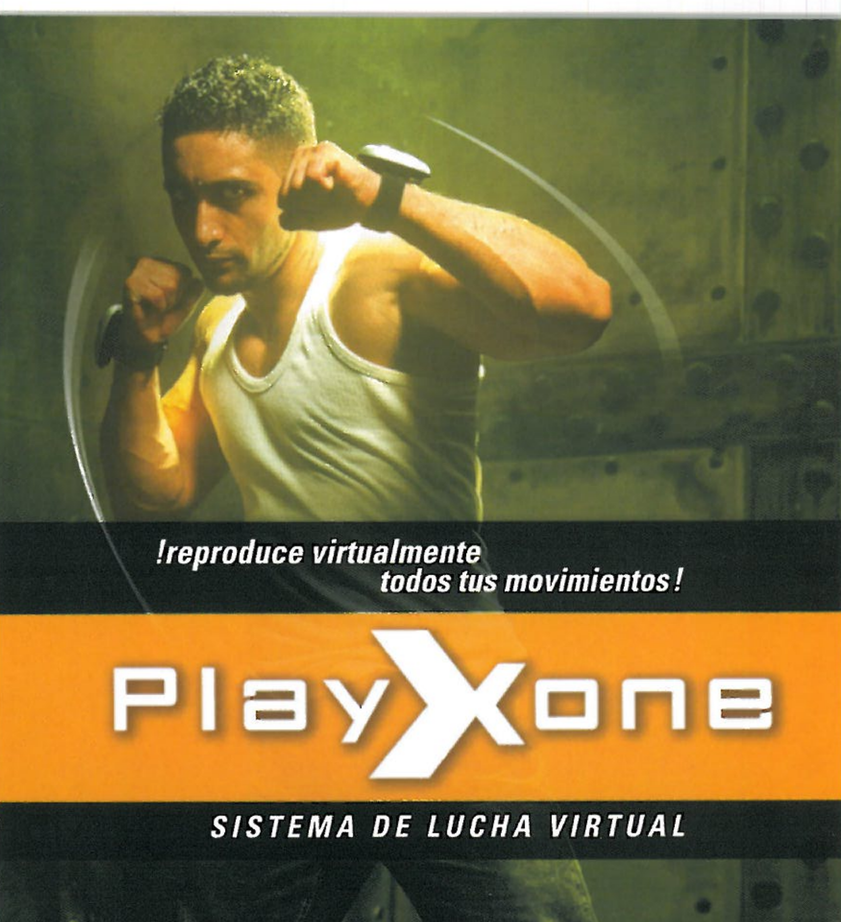
9.6	**GRÁFICOS:** Escenarios muy trabajados, mejores texturas, animación perfecta en los personajes... Una obra de arte.
9.2	**AUDIO:** La banda sonora es variada pero menos impactante que en otras ocasiones. Al que no le guste el rap, va dado.
9.7	**JUGABILIDAD:** Es el modelo a seguir en el género. Muchísimas cosas para hacer y una jugabilidad realmente extraordinaria.
9.9	**DURACIÓN:** Dicen que es cinco veces más grande que su antecesor. Completarlo nos llevará muchas, muchas semanas.

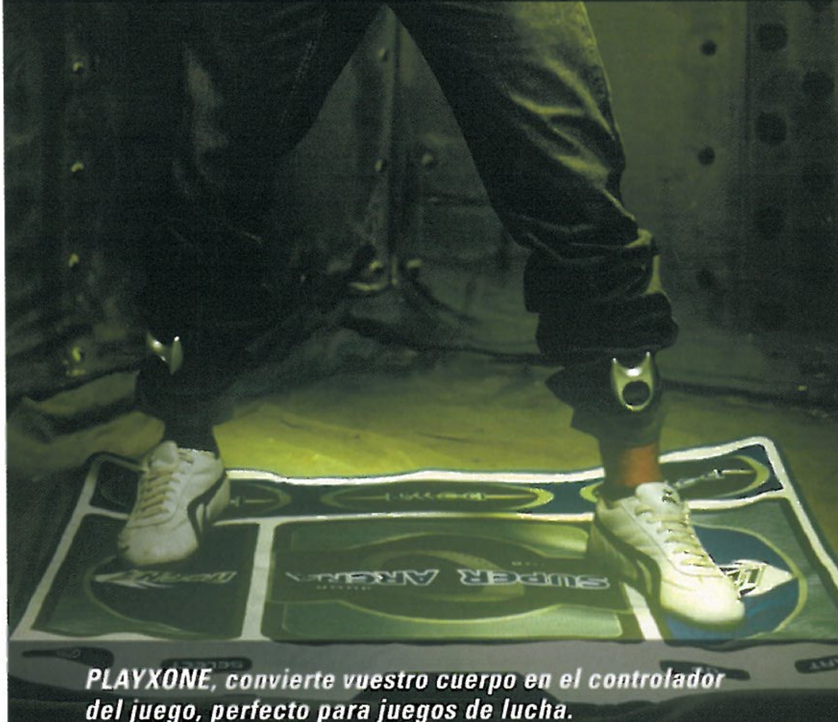
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Han superado la barrera del género y han puesto el listón a una altura demencial. Una buena historia, excelente y variado diseño en las misiones y un acierto total en el peligroso campo de las innovaciones. Una obra maestra.

9.7 (SOBRE 10)

PlayStation 2





VIRTUAL
FIGHTING
SYSTEM



Compatible 100%
Playstation



PlayStation



CE

conviertete en el protagonista
de tu juego favorito de lucha

...SIENTE LA REALIDAD VIRTUAL
CON TU PROPIO CUERPO...

KILLZONE

El mejor y más completo shoot'em-up para PlayStation 2

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: GUERRILLA GAMES
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: HOLANDA
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
NIVELES: 11
MODOS ON-LINE: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 63 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SI
PVP RECOMEN.: 59,95

http://www.killzoneps2.com

En un mercado, el de **PlayStation 2**, en el que los *shoot'em-up* no representan un alto porcentaje (y su calidad, por regla general, no está muy por encima de la media), los holandeses de **Guerrilla** han roto las estadísticas con el que, sin ninguna duda, es el mejor *shooter* jamás creado para los 128 *bits* de **Sony C.E.** Por difícil que parezca y, tras meses de incertidumbre, ***KillZone*** está a la altura de las expectativas; gráficos, jugabilidad, argumento... Es tan bueno como prometían, e incluso mejor en algunos casos. Su trabajado argumento, futurista y realista (hasta cierto punto), se sostiene gracias a un desarrollo que nos llevará como en una montaña rusa a lo largo de las misiones, deseando conocer el desenlace de cada acontecimiento y ansiosos por admirar nuevos y extensos escenarios, y sus efectos visuales. Sería complicado asimilar el argumento de ***Kill-Zone*** sin su impecable puesta en escena. Los grafistas de **Guerrilla** han cuidado hasta el más mínimo detalle, dotando al título de un realismo nunca visto en **PS2** y presentando, al mismo tiempo, el que puede llegar a convertirse en el *engine* 3D más potente jamás creado para los 128 *bits* de **Sony**. Desde los movimientos para recargar nuestra arma hasta el efecto de las explosiones en el entorno, el comportamiento de todo lo que nos rodea en el juego es real. Además, el sistema de graduación dinámica de la calidad de las texturas creado por **Guerrilla**, conocido técnicamente como LOD

«EL TÍTULO DE GUERRILLA SUPERA LAS EXPECTATIVAS; KILLZONE ES MUCHO MÁS QUE EL MEJOR SHOOTER PARA PS2»



MODOS MULTIJUGADOR

Los prodigios del título de **Guerrilla** no se quedan en sus impresionantes gráficos. Los programadores de ***KillZone*** han incluido varios modos multijugador en los que podremos competir con *bots* y/o con otra persona en una misma consola, y hasta un máximo de 15 personas a través de Internet. Nada menos que seis modalidades de juego estarán a nuestra disposición: Combate a Muerte (*Deathmatch*), Combate a Muerte por Equipos, Dominación, Abastecimiento, Asalto y Defensa y Destrucción. Los aficionados a títulos como *Unreal* encontrarán cierta similitud con el título de **Epic** en algunos de los modos. Lo mejor de todo es que jugar a través de Internet es rápido, sencillo y las partidas están libres de *lag*, saltos y demás fallos típicos.







A la izquierda se puede apreciar la calidad de las texturas de KillZone. Arriba, la escopeta, de las armas más eficientes en distancias cortas

(*Level Of Detail*), permite mostrar en todo momento una calidad gráfica sublime, ya que dependiendo de la distancia a la que nos encontremos de los objetos o los personajes, estos mostrarán una textura de una determinada calidad; la mayoría de los objetos tiene una media de tres texturas diferentes, aunque hay excepciones como algunos vehículos, que tienen el doble. Observad las pantallas que pueblan estas tres páginas e imaginad el mundo que se muestra, totalmente vivo; efectos climáticos y de iluminación, vegetación, bruma, humo, física *ragdoll*... Agujeros de proyectiles en las paredes, granadas de fragmentación, cuerpos desmembrados... Estás inmerso en una guerra. Los programadores han querido representar un hipotético conflicto bélico, en un futuro no muy lejano, con todo el realismo y la crudeza posible. La banda sonora del juego, representada por la Orquesta Filarmónica de Viena, queda reservada únicamente a los menús y los vídeos de presentación, mientras que durante las partidas seremos abordados por el sonido de las balas silvando en nuestros oídos, explosiones en la lejanía, bombardeos, gritos, «clicks»... «¡booms!». El armamento al que tendremos acceso depende en cierto modo del personaje elegido, ya que, si bien al principio sólo podremos jugar con el soldado Templar, a medida que avanzamos en la aventura se irán

HACIENDO USO DEL ENTORNO

Para añadir realismo al desarrollo del juego, **Guerrilla** da a los jugadores la oportunidad de arrebatarle las armas a los enemigos (el rifle de los *Helghast* es muy diferente al de los ISA), de llevar hasta tres armas (una corta y dos largas) que podremos intercambiar por las que encontremos por el escenario, y de hacer uso de ametralladoras de posición y gigantescos artefactos repartidos por el escenario. Aunque la inteligencia artificial de los enemigos es avanzadísima, podrás ocultarte entre los obstáculos del escenario y acercarte sigilosamente por su espalda sin que te oigan para eliminarlos de un golpe o con el cuchillo de Luger o Hakha.

■ Si los enemigos están demasiado cerca, ataca cuerpo a cuerpo

■ Nuestro equipo seguirá nuestros pasos y atacará al enemigo voluntariamente; nada de dar órdenes

uniendo más personajes hasta completar el equipo definitivo de cuatro soldados. Cualquiera de ellos puede manejar todas las armas del juego, aunque Luger, con su visión termal, sigilosa y mortal, es la mejor opción en largas distancias; Rico, el más fuerte de los cuatro, se mueve con armamento pesado como pez en el agua; por último, Hakha, espía para los ISA y renegado *Helghast*, maneja con soltura las armas del bando enemigo. Los 11 escenarios del juego pondrán a prueba tu puntería, tu sigilo y tu habilidad, a través de diferentes situaciones en las que tendremos que averiguar cuál es el mejor personaje en cada momento (aunque no sea indispensable), donde hacer uso de nuestras granadas, romper con un «fuego a discreción» entre un pelotón enemigo, deshacernos de la amenaza *Helghast* a distancia y sin ser vistos... Por si fuera poco con las 12-20 horas del modo Historia (según **Guerrilla**), *KillZone* hace gala de uno de los más completos modos multijugador a través de Internet, compuesto por seis diferentes variantes y en el que podrán participar hasta 16 jugadores simultáneamente. ■ ***Doc***

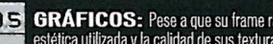
«UNAS 15 HORAS DE MODO HISTORIA Y SEIS MODOS ON-LINE; KILLZONE NO TIENE LÍMITES»

KILLZONE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico es algo nunca visto en PlayStation 2.
[+] Permite jugar On-line a 16 jugadores sin apenas lag ni saltos.
[+] El modo Historia es largo y su argumento creíble y entretenido.
[-] Algún salto ocasional en su frame rate.

16+



9.5 **GRÁFICOS:** Pese a que su frame rate no es el más estable, la estética utilizada y la calidad de sus texturas merecen la nota.
9.3 **AUDIO:** Se han cuidado especialmente los FX, está doblado y su banda sonora ha sido interpretada por la Filarmónica de Viena.
9.3 **JUGABILIDAD:** La estructura de los niveles, el control, la curva de dificultad, las armas, los diferentes personajes...
9.3 **DURACIÓN:** Te llevará de 12 a 20 horas completar su modo Historia y sus opciones On-line te mantendrán jugando eternamente.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El mejor shooter para PS2 ya está aquí, y no ha decepcionado en ninguno de los apartados en los que prometía arrasar. Jugable, divertido, adictivo, On-line y con un motor gráfico de una calidad nunca vista en PS2. Gracias, Guerrilla.



PlayStation.2



Somos el deporte

www.fifafootball2005.ea.com



Registrate en
www.fifainteractiveworldcup.com
y aspira a ser el
FIFA Interactive World Player 2004

LAS CÁMARAS ME SIGUEN CADA MOVIMIENTO. SOBRE EL TERRENO DE JUEGO.

Fernando Morientes

¿Qué hace grande a un jugador? Sobre el campo no influye la imagen, los contratos publicitarios o la novia del jugador. Sólo se trata de habilidad. Se necesita un gran primer toque.

El Primer Toque diferencia a los grandes jugadores del resto. El innovador sistema cinético de FIFA Football 2005 refleja fielmente la capacidad de jugar al primer toque de cada jugador, generando excepcionales jugadas de fútbol real y sin tregua.

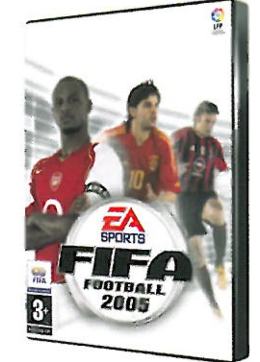


Pon tus habilidades a prueba enfrentándote a jugadores de cualquier lugar del mundo. Juega a FIFA football 2005 online en PC, Xbox® y Playstation®2. Habla via EA Messenger y deja que tu fútbol haga el resto sobre el campo.



El Modo Carrera de FIFA Football 2005 te enfrenta a 15 temporadas en busca de éxito y títulos. Confecciona tu equipo, diseña tu táctica, ficha jugadores para mejorar tu plantilla y despliega todo tu fútbol en cada jornada.









FÚTBOL SIN TREGUA

Disponible en Octubre
















© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, It's in the game, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs and/or leagues. © 2004 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are ™/® of Nokia Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

Como en El Renegado, Daxter podrá ser controlado por el jugador en ciertas fases del juego

JAK 3

El destierro de Jak te llevará al desenlace final



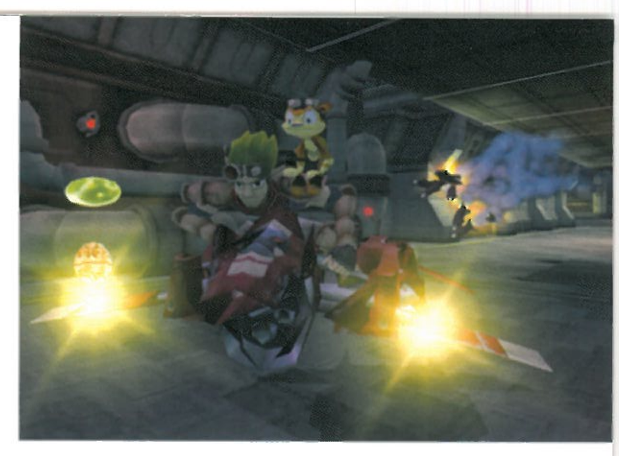
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TIPOS DE VEHÍCULOS: 4
TIPOS PODER: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 165 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://es.playstation.com

«LOS COMBATES SE HAN CONVERTIDO EN UN AUTÉNTICO ESPECTÁCULO DE LUCES GRACIAS AL NUEVO PODER»

Es indudable su gran apariencia; sorprendentes gráficos bajo unos efectos de luz fascinantes y un motor de renderización que te hace dudar de su condición de videojuego. ***Jak 3*** no sólo es el mejor de su género en cuanto a gráficos se refiere, sobresale incluso de aquellos títulos que se hacen catalogar como aventuras gráficas. Sin duda, el trabajo alcanzado por **Naughty Dog** en este apartado ha sido sublime, pero su evolución como juego en sí ha perdido fuerza. Esta es la tercera entrega de la saga y, más que probable, la última en la que había depositadas grandes esperanzas por parte de los usuarios de que retomase los orígenes y la esencia de lo que fue, y supuso, la primera entrega, *El Legado De Los Precursores*. Los combates cuerpo a cuerpo, las divertidas fases de plataformas, la exploración a pie de los terrenos en busca de diferentes tipos de eco, las entretenidas misiones que nos proponían los aldeanos de la ciudad (en las que se incluían curiosas pruebas como la pesca de pececillos) y en definitiva la gran variedad de géneros que se aunaban en un mismo título fue lo que hizo que *Jak & Daxter* se coronara como uno de los mejores plataformas de la época. Pero la seriedad alcanzada con *El Renegado*, al someter a Jak a eco Oscuro, derrumbó ciertos cimientos de su encanto. Y ahora,





Jak volverá a Villa Refugio, donde dispondrá de aeronaves para atravesar las calles de la gran ciudad



Oscuro y Luminoso, dos poderes que hacen que Jak sea más fuerte que nunca

con el destierro de Jak al desierto, se puede decir que las misiones son algo más «humanas» que la continua lucha contra los Cabezachapas de Villa Refugio, pero la tan constante utilización de vehículos para cumplir las misiones resulta bastante repetitiva, ¿dónde están las pruebas a pie? Asimismo, el tener que someter a Jak a dos tipos de eco (Oscuro y Luminoso) convierte los combates en un duelo muy espectacular por el gran derroche de efectos lumínicos al ejecutar los *combos*, pero que apenas duran un asalto ante el poder de Jak. Toda una declaración de buenas intenciones que se limitan, al fin y al cabo, al uso inusitado de *jeeps*, a saltarines (un peculiar animalito de la estepa) y armas para superar cada una de las pruebas. Además, éstas requieren tanta destreza, habilidad y dedicación que abruman y cansan. Parece que los desarrolladores han querido explotar al máximo sus posibilidades técnicas que han descuidado ciertos aspectos de la jugabilidad. A pesar de que ***Jak 3*** es una continuación, **Naughty Dog** ha tratado de que la saga no cayera en la repetición (como puede ser en el caso de **Insomniac** con su licencia *Ratchet & Clank*) y para ello se ha basado en los pilares «Innovar y Cambiar». Tal es así que las desérticas localizaciones donde se desarrolla la aventura son tres veces más extensas, y se podrán recorrer al volante de diferentes vehículos, incluido un todoterreno. Sin duda, una experiencia sin igual que muchos de los juegos de rallys no llegan a alcanzar. El viento arenoso, las profundas tierras, los rivales acechando... Todo afectará a la conducción. Por otro lado, el poder de Jak ha mejorado con la utilización del eco Luminoso, que le hará más invulnerable ante el enemigo. El uso de armas se ha potenciado y el papel de Daxter ha adquirido un cariz más importante en la trama, aunque se echa de menos el gran humor del que hacía gala en *El Legado De Los Precursores*. ***Anna***

JAK 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La sensación de conducir por el desierto es muy real.
[+] La inclusión de un nuevo poder.
[-] Las pruebas requieren demasiada habilidad y dedicación.
[-] Se echan en falta más misiones a pie.

12+

9.5 **GRÁFICOS:** Sublime. Desbordantes efectos gráficos recrean a la perfección la vida en el desierto, como las tormentas de arena.

9.0 **AUDIO:** Perfecto doblaje al castellano y efectos de sonido. Lo mejor, la banda sonora que enamora el sentido auditivo.

9.0 **JUGABILIDAD:** Superar la mayor parte de las pruebas requiere dedicación y destreza. Llega a cansar tanto uso de vehículos.

9.2 **DURACIÓN:** Son muchas misiones que cumplir y mucho territorio que explorar. Es el más extenso de las tres versiones.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Naughty Dog ha llevado la saga hasta sus últimas consecuencias, explotando al máximo su motor gráfico y madurando su jugabilidad. Si has jugado a anteriores entregas, no te lo pierdas, es una obra maestra. Pero si no, hay plataformas más jugables.



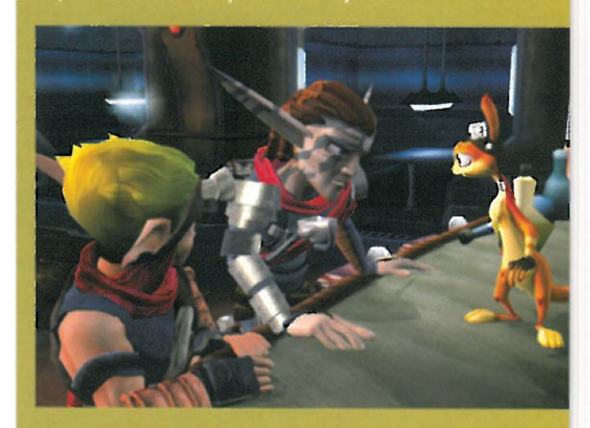
(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

EL EXILIO DE JAK

A pesar de luchar contra el mal, Jak es un héroe no reconocido. Los aldeanos de Villa Refugio agradecen su enfrentamiento contra el corrupto magnate Kor y sus discípulos los Cabezachapas, pero temen su Oscuro poder y deciden desterrarle al desierto.

Todo parece que ha vuelto a la normalidad, pero nada más lejos de la realidad. El mundo sigue sumido en el caos y Jak no se dará por vencido. Deberá cruzar la estepa y superar infinidad de pruebas para llegar a las catacumbas, donde descubrirá el secreto de Los Precursores y salvará, por fin, al mundo del olvido. En su camino, su fiel amigo Daxter y otros viejos conocidos como Torn y el loro Peck le ayudarán.





ARMAS Y VEHÍCULOS

Como novedad en esta entrega, además de las aeronaves y la turbotabla, se ha incluido un nuevo vehículo: los *karts* del desierto, con los que pasarás gran parte de las misiones. Hay distintos tipos de *karts* y la mayor parte de ellos están armados; además, la tracción en cada uno de ellos es diferente y muy real. Sin embargo, para deambular por las calles de la aldea, estos vehículos no se podrán utilizar y en su lugar tendrás a tu disposición unos peculiares animalitos llamados Saltarines. Por otro lado, aunque Jak cuenta con el poder Oscuro y Luminoso, las bestias del desierto son tan peligrosas que Jak no abandonará sus armas y contará con las mismas que en *El Renegado*, aunque éstas tendrán mejoras bastante notables y muy devastadoras.

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Envia **POL14** + un espacio y el código del tono al **7808**

o si lo prefieres puedes llamar al **806 41 69 90**

Top 50

84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
84760 Obsesion
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84942 Con la luna llena
83188 Real Madrid
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84440 El señor de los anillos
84997 Valio la pena
82935 Noches de bohemia
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
83808 Himno de España
82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
84926 Despre tine
84064 Darth Vader Marcha imperial
84993 Precisamente ahora
80108 Benny Hill
84489 Els segadors
80044 Rocky
82124 Atletico De Madrid
84779 Mariacaipirinha
80093 Equador
84759 Gladiator
84920 Pastillas de freno
84724 El bueno, el malo y el feo
84068 Du hast
84202 Telefono antiguo
80125 Mortal Kombat
80726 No woman no cry
80096 Pulp Fiction
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84362 Champions League
84226 Cafe del mar
80239 Final Countdown
84490 Asturias patria querida
80056 Insomnia
83849 Molinos de viento
83258 Sevilla F.C.
84905 Lets get it started
82190 Betis
84979 Benny Benassi
84978 Stellar project
84977 Stone brigde
84975 Kevin Lyttle
84974 Dido
84973 Eric Prydz
84972 Scent
84971 Emma Bunton
84970 Joss Stone

Novedades

84969 Jamelia

Lo+Pedido

83754 Kingdom Hearts
84290 To Zanarkand
83756 Sonic The Hedgehog
83733 Resident Evil 2
83738 Metal Gear Solid
83705 Zelda
82510 El Gato Lopez
84843 Duality
83326 Soy Minero
80057 Next Episode
83750 Super Mario Brothers
84280 Eternity
84233 La historia interminble
84183 Breathe
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84312 Intro
84316 Suteki da ne
84320 Aeris
83777 Final Fantasy 2
83708 Resident Evil
83726 F-Zerox
83836 Negrito del Colacao
83892 Stand by me
80076 Still Dre
80030 Changes
80270 Forest Gump
80114 Armageddon
80223 Transformers
82448 Dolores Se Llamaba Lola
80296 Star Trek - The Next Generation
80376 Around the world
80910 My Way
80933 Freak on a leash
84907 Giulia
84936 Kill Bill
84573 Alone
84765 Mein herz brennt
84860 Fly on the wings of love
84820 Breaking the habbit
84825 El hombre de hielo
84847 El hijo de la Ines
84803 Estadio Azteca
84683 Fuck it (I don´t want you back)
84684 Me derrumbo
84746 Desnudate mujer
84755 Fear of the dark

Cine-Tv

84064 Darth Vader Marcha imperial
80108 Benny Hill
80044 Rocky
84759 Gladiator
84724 El bueno, el malo y el feo
80125 Mortal Kombat
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
84437 Shin Chan
80131 Buffy Cazavampiros
83658 Star Wars
80074 El equipo A
80065 Friends
84560 Curro Jimenez
83834 La abeja maya
84231 Bar coyote
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
80014 James Bond
80091 20th Century Fox
80043 Terminator
84433 Nos vamos a la cama
80023 Austin Powers
80249 Futurama
84696 7 vidas
83648 La familia Munster
84692 Rasca y pica
83884 El principe de Bel air
80285 Angeles de Charlie
80194 Dirty Dancing Time of Life
84823 Harry Potter
84268 Embrujadas
83836 Heidi
84940 Sexo en Nueva York
80024 Matrix
83866 Bajo del mar
83687 This is halloween
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
82054 Ain´t no mountain high enough
80336 MacGyver
80195 Angel
80238 Indiana Jones

Disco-Tecno

84926 Despre tine
80093 Equador
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti danzare
80642 Enjoy the silence
84605 Shin chan dance
83228 Samba Adagio
81664 Children
83661 Axel F 2003
84572 Infected
83675 Flight 673
84263 Traffic
80067 Belissima
83786 Desenchantee
80041 Heaven
84776 Stripped
80046 Better off alone
84958 Magalenha

Españolas

84920 Pastillas de freno
83849 Molinos de viento
82986 Ni más, ni menos
84267 Buleria
84216 La costa del silencio
84642 Angel malherido
82380 Dame Veneno
84918 Camina y ven
84919 Una foto en blanco y negro
84744 Malo
84904 Hablando en plata
83796 La madre de Jose
84426 Abre tu mente
84720 Lola
84090 Tengo
82247 Cannabis
82364 Chiquilla
84791 La rueca
83856 20 de enero
84734 Insoportable
84500 Te quise tanto
84520 Oye el boom
84432 Fuente de energia
84731 La vida al reves
84833 Bambu bambu
82284 Color Esperanza
82004 A Dios le pido
84852 Duele el amor
82740 Maldito Duende
84950 Miro la vida pasar
84532 Ya nada volvera a ser como antes
83902 Son de amores
83599 Papi chulo
84965 Mi rumbita pa tus pies
85011 Esos dias
84531 La chica de la habitacion de al lado

Hard-Rock

84068 Du hast
80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine
80298 Master of Puppets
83655 Thunderstruck
81459 Smoke on water
80623 November Rain
84624 The trooper
80137 Enter Sandman
84985 Personal Jesus

Himnos

82123 Athletic De Bilbao
84094 Himno de riego
84489 Els segadors
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis
84436 Centenario Real Madrid
84494 La internacional
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
84793 A por ellos
83477 Himno de Valencia
84855 Amunt Valencia
84487 We are the champions

Pop-Rock

84779 Mariacaipirinha
80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84905 Lets get it started
84922 Sick and tired
80078 Billy Jean
84930 Del pita del
84519 Left outside alone
84822 Opa opa
84943 Shrek 2
84897 Bubblin
80293 Its my life
84204 In the shadows
80472 Every breath you take
84944 Universal prayer
84252 Hey ya
83584 Bring me to life
80062 In The End
80217 Satisfaction
84421 With or without you
84976 American idiot
84248 Losing my religion
84899 Burn
84901 Chocolate
83662 Crazy in love
84928 Thunderbirds
80150 Bitter sweet symphony
84701 This love
84953 Angel
85018 Move ya body
83885 Numb
84061 Shut up
84947 Everybody´s changing
84708 Smells like teen spirit

Varios

80001 In Da Club
80269 Freestyler
84652 My band
80002 Lose Yourself
84202 Telefono antiguo
84671 Sonido THX
83739 Final Fantasy
83731 metal Gear Solid
83737 Dragon Ball Z
84369 La chica de ayer
83809 Guardia Civil
83950 Moonlight shadow
80485 Imagine
82984 Paquito El Chocolatero
56002 Hakuna matata
51138 Halloween
66052 Hello mary lou
55041 Himno de francia
55047 Himno de Mexico
68010 Himno del Osasuna cf
60267 Idioteque
51013 Indiana Jones
71039 Jajauma ni sasenaide
51016 James Bond
71081 Jenova
53418 Just a little more love
61009 Just Cant Get Enough
53222 L` Amour Toujours
65018 La cabra

...Y muchos más visita nuestra página web

Fondos

a color en tu movil

Envía **MMS65** + espacio + codigo de la foto elegida al **7808**

ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

puedes llamar al 806 41 69 90



















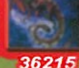
39927 37489 38879 36497 35937 36648 38878 37131 39925 36524 39727 35492 36213 35499

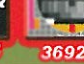


















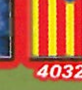
36329 39923 36613 36455 39728 38858 36215 36525 36927 41038 36326 39071 36448 45007

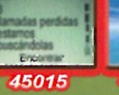




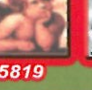








36518 36523 37030 38917 39024 37810 40325 45015 35980 39074 35819 35365 35546 36927


















37607 35332 37442 35230 36337 36103 36283 39252 35980 35989 36155 37715 37683 37366

37515 35559 38876 36634 37177 36244 36036 36246 35938 35935 35427 36442 36224 35028



Navidad









36935 36936 36937 36938 36939 36940 36941 36942

Garfield








39956 39958 39959 39960 39961

Informática









36056 35944 37543 35461 40802 38906 38894

Futbol









36133 36134 36143 40391 40396 40398 40405

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NUMERO ENVIA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men.+iva Movistar 1,2 €/men +iva Amena y Vodafone *Precio max/min 800: 1,06 € r.t., 1,357 € r.m. Correos 3119 - 41003 Sevilla
Soft Entertainment company © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. The Italian Job TM & © 2003 Paramount Pictures. © 2003 Activision, Inc. and its affiliates.

www.moviluniverso.com

MovilGames

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

Llamanos!!!
Atención al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Envía JAVA47 +espacio
+cod. del juego al 7808

O LLAMA AL 806 41 69 96

Top Juegos



Solitaire · XIII · Speed Devils · Gasol AllStar · Strip Poker I · Prince of Persia · Six Raven Shield · True Crime · Siberian Strike II · Italian Job · Creatures · Bamm · Prince of Persia · Blocks · Splinter Cell · Carlos Sainz · Rayman 3 · Connect Four · Siberian Strike · Real Football 2004

Novedades

Fatal Force · Sacred · BMW 1 Challenge · Driv3r · Rainbow Six 3

Y muchos más

1012	Skate and Slam
1259	Girls Slider
1513	Jungle Commando
1256	Erotic Invaders
1217	Chess
1225	Call Of Duty
1510	Undercover Babes
1213	TopGun
1086	Nightmare Creatures
1250	Adventurer

MP3 & SoniBromas

Envía POL48 +espacio
+codigo del sonido al 7808

SoniBromas

TORRENTE	Torrente	Imitación
BORIS	Boris	Imitación
POCHOLO	Pocholo	Imitación
77123	Que alguien me coja!	Frase
PAPUCHI	Papuchi	Imitación
RISA	Carcajada	Hombre riendo
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77148	Te llama la guardia civil	Chiquito
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77178	Cuñaaaaao	El risitas
77176	Españoles Franco ha muerto	Frase
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77116	R2D2	Star Wars
77243	Del pita del	Anuncio Cocacola
77222	Pedos y eruptos	Divertido
DINIO	Dinio	Imitación
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Sms

Novedades SoniBromas

77248	Aidaaaa Aidaaaa	Fresita
77271	Hablando aleman	Aznar
77274	Soy una amargá	Bea legionaria
77276	Estoy harta	Bea Legionaria
77275	Soy como la Pantoja	Carmen de Mairena
77278	Electricista	Carmen de Mairena
77262	Bebe balbuceando	Gracioso
77250	Mr Dj	La Pantoja de Puerto Rico
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo

Sonidos Reales

77018	Teléfono antiguo	Tecnologia
77223	Formula 1	Vehiculos
77258	Coge el puto telefono cabron!	Personas
77048	Sirena de policia	Vehiculos
77045	Harley Davidson	Vehiculos
77002	Grito de Tarzan	Peliculas
77119	Bebe gracioso	Personas
77259	Esta sonando mi telefono	Personas

Fondos

a color en tu movil

Envía MMS65+ espacio
+ codigo de la foto elegida al 7808

ej: MMS65 37030 (imagen Shin Chan) al 7808



Cine














35525 35526 35528 35529 35530 35532 35534 35535 35536

Coches













35204 35207 35208 35209 35210 35211 35477

Motos

36235 36236 36238 36239 36240 36241 36244

Novedades











41541 41542 41543 41544 41545 41546 41547

Baloncesto










35189 35188 35187 35166 35168 40394 40399

Animaciones

a color en tu movil

las mejores animaciones para poner al día tu móvil multimedia

Envía MMS65 + espacio más el codigo
de la animacion elegida al 7808






emma · sally · cristi · borracho · anim187





sofia · 37030 · ania · 36641





judit · karin · bea · doris · pincha





37271 · tasha · agata · tess · anim116



A MUERTE

Los combates de ***Prince Of Persia 2*** son mucho más frenéticos y permiten que el jugador se desenvuelva a su antojo, eliminando los aburridos automatismos de los que hacía gala la primera entrega.



COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
CONTINUACIONES: NO
VIDAS: 0
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 98 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.princeofpersiagame.com/uk/

PRINCE OF PERSIA

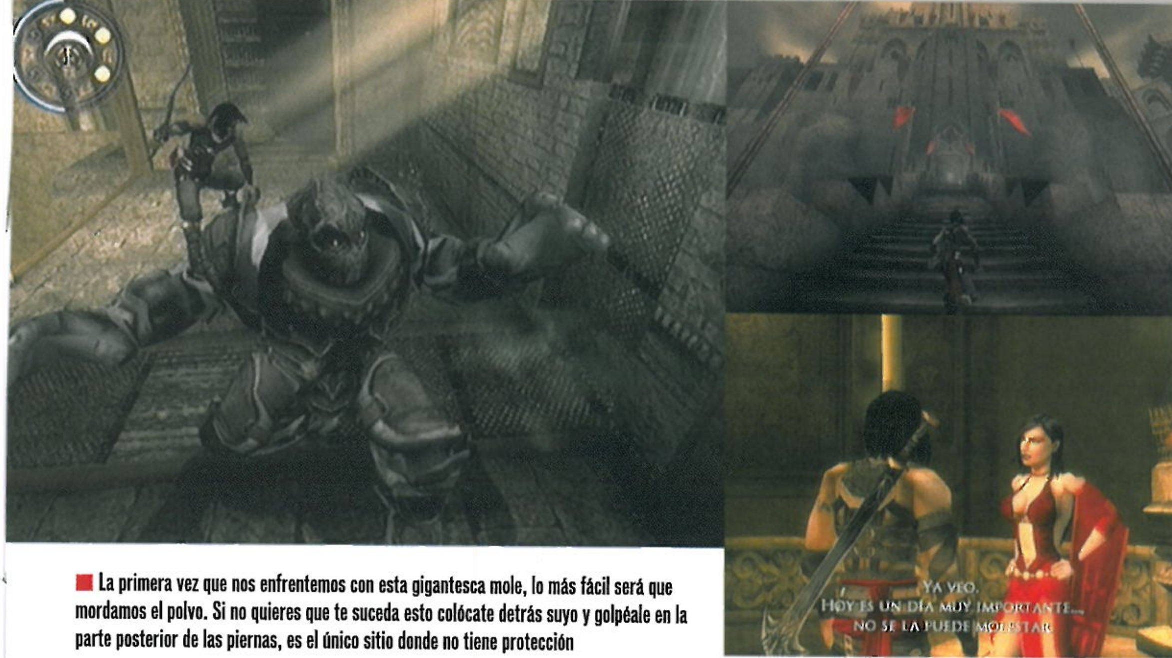
EL ALMA DEL GUERRERO

El clásico de Jordan Mechner alcanza su madurez

En el cuartel general de **UbiSoft Montreal** se ha producido una auténtica metamorfosis en uno de sus personajes más emblemáticos, Prince Of Persia. Mientras que la primera entrega nos mostraba un mundo digno de los cuentos de *Las Mil y Una Noches* con escenarios muy luminosos, en esta segunda parte se ha optado por una estética mucho más oscura, aunque con el mismo cuidado por el detalle e incluso presentando entornos grandiosos. Por ejemplo, cuando el príncipe llega a la Isla del Tiempo tiene que seguir un tortuoso camino escalando por los acantilados; las ramas de árboles y arbustos son mecidas por el viento, de una forma tan realista que parecen de verdad, mientras las aguas del océano rompen a cientos de metros bajo nuestro héroe. Puede que los críticos más quisquillosos se rebelen alegando que hay que pasar por determinados escenarios más de una vez; es cierto, no podemos negarlo. Sin embargo, en cuestión de diseño, además de mostrar nuevas áreas, podremos viajar en el tiempo y tendremos la oportunidad de contemplarlos en dos épocas diferentes. Por otro lado, en lo que a la jugabilidad respecta, la mayoría de las veces (aunque se repita el paso por un entorno) el camino a seguir será completamente diferente suponiendo un nuevo reto para la habilidad del jugador. En resumidas cuentas, que los componentes del equipo de desarrollo se lo han «currado». Otro



El agua repone las fuerzas del príncipe



■ La primera vez que nos enfrentemos con esta gigantesca mole, lo más fácil será que mordamos el polvo. Si no quieres que te suceda esto colócate detrás suyo y golpéale en la parte posterior de las piernas, es el único sitio donde no tiene protección

HÉROE DE CIRCO

Hay ocasiones en las que el Príncipe parece más un acróbata circense que un héroe. Es más, la mayor parte del tiempo nos encontraremos emulando a Burt Lancaster en películas como *El Temible Burlón* o *El Halcón y La Flecha*, realizando todo tipo de piruetas, desde colgarse de un resquicio para ir ascendiendo por una pared, pasando por deslizarse por una cortina rasgándola con la espada, hasta haciendo increíbles acrobacias de una barra a otra. Por supuesto, tampoco faltan elementos típicos del *Prince Of Persia* clásico, ruedas de sierra, abismos y troncos con pinchos.

DAHAKA

El Príncipe ha estado jugando con el tiempo. Por dicho motivo ahora tiene que pagar una deuda y tendrá que enfrentarse a un terrible ser que ha sido enviado para terminar con su vida: el Dahaka. Este engendro perseguirá de forma implacable al príncipe en determinados escenarios del juego. Cuando el Dahaka aparece lo único que se puede hacer es correr a toda velocidad, apenas hay décimas de segundo para pensar el siguiente movimiento, suponiendo todo un reto.

cambio importante se ha producido en el estilo de combate. De hecho se podría hablar de una evolución, ya que ahora se cuenta con una lista inagotable de *combos* que satisfarán las expectativas de los más exigentes y que dan una mayor sensación de control que en el primer *Prince Of Persia*. También se han añadido una serie de acciones relacionadas con el entorno, como deslizarse por cortinas utilizando la espada, que hacen del juego una experiencia mucho más enriquecedora que su predecesor. Por lo demás, ***Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero*** continúa siguiendo a la perfección el esquema del título original: sortear una serie de plataformas para alcanzar una salida y que nos harán pensar en más de una ocasión. Dentro de los enemigos, cabe destacar el diseño de los jefes finales, donde hay espectaculares criaturas. Desde un ser que toma forma al unirse varios cuervos, hasta una especie de *Golem* gigante capaz de pisotear al príncipe sin el menor tipo de escrúpulo. Por si todos estos alicientes fueran poco, **UbiSoft** ha traducido y doblado el juego al castellano. Dentro del último apartado cabe destacar la participación de Leonor Watling poniendo voz a la emperatriz del tiempo. Y hablando del apartado sonoro, nos encontramos con un lado totalmente *heavy* metal, poco adecuada para dar ambiente a un juego de época; mientras que por otro lado hay una serie de melodías ambientales mucho más acertadas para dar atmósfera. ■ ***R. Dreamer***

«EL NUEVO PRINCE OF PERSIA MANTIENE TODO EL ENCANTO DEL CLÁSICO PERO CON UN ESTILO MUCHO MÁS ADULTO»

PRINCE OF PERSIA 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Como plataformas para adultos no tiene rival.
[+] El apartado gráfico nos muestra un mundo espectacular.
[-] El sistema de combos nos puede dejar vendidos alguna vez.
[-] La dificultad está ajustada al máximo y a veces...

16+

9.3 **GRÁFICOS:** Los efectos de luz, la solidez de las texturas y el motor gráfico en general son de lo mejorcito para PlayStation 2.
8.9 **AUDIO:** El doblaje al castellano está muy bien, pero la banda sonora no alcanza a conseguir la atmósfera apropiada.
9.3 **JUGABILIDAD:** Hacía mucho tiempo que un plataformas 3D no nos dejaba enganchados al mando de esta manera.
8.7 **DURACIÓN:** Una vez terminado es posible pasearse para encontrar imágenes, vídeos e ilustraciones para la sección de extras.

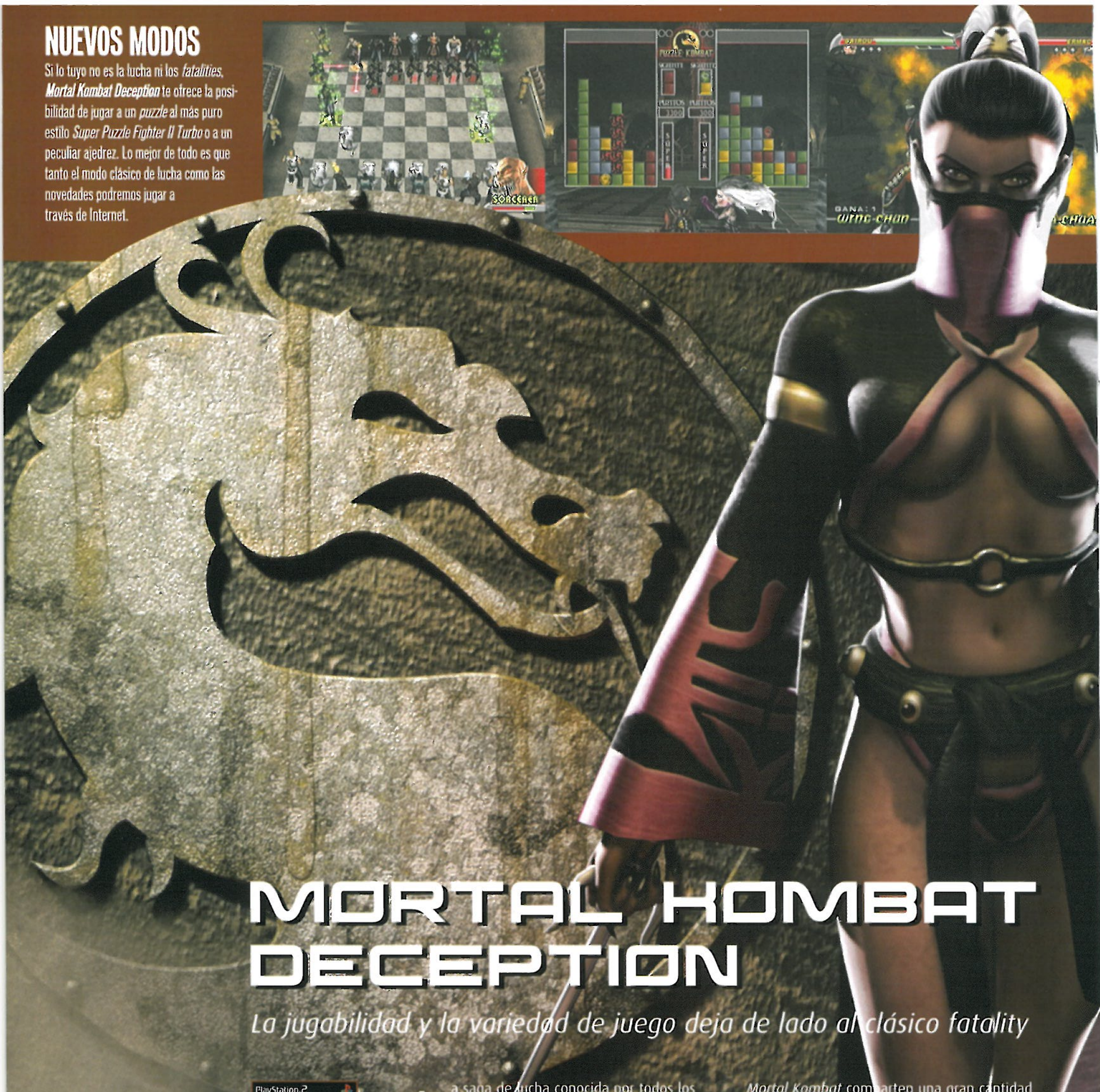
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Es uno de los mejores juegos para PlayStation 2 de cara a las navidades. Sólo esperamos que no corra la misma suerte que su antecesor, porque la jugabilidad compacta y el espectacular apartado gráfico son impagables.

9.3 (SOBRE 10)







NUEVOS MODOS

Si lo tuyo no es la lucha ni los *fatalities*, ***Mortal Kombat Deception*** te ofrece la posibilidad de jugar a un *puzzle* al más puro estilo *Super Puzzle Fighter II Turbo* o a un peculiar ajedrez. Lo mejor de todo es que tanto el modo clásico de lucha como las novedades podremos jugar a través de Internet.

MORTAL KOMBAT DECEPTION

La jugabilidad y la variedad de juego deja de lado al clásico fatality

COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 24
JUEGO ON-LINE: SÍ
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 8
MEMORY CARD: 658 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.virginplay.es

La saga de lucha conocida por todos los aficionados a los videojuegos como la más sangrienta, llega a su sexta entrega dejando atrás su fama y ofreciendo mucho más juego y menos violencia gratuita. Si bien la anterior entrega ya apuntaba maneras, ***Deception*** no sólo demuestra el mismo afán de **Ed Boon** y los suyos por mejorar el control y la jugabilidad con respecto a la anterior entrega (mejora que podríamos tachar de correcta, ya que el salto no es excesivamente grande), además incluye una gran cantidad de elementos y modos no pertenecientes, por regla general, al género de la lucha y que conforman un completísimo conjunto que pocos *beat'em-up* para **PS2** podrían igualar. Técnicamente, los dos últimos *Mortal Kombat* comparten una gran cantidad de elementos, como las suaves animaciones creadas con técnicas de *motion capture*, y añaden nuevos detalles a los escenarios, que ahora cuentan con más «zonas fatality» (pinchos, pirañas, caídas fatales...). Junto a dichos *fatalities* encontraremos dos más «clásicos» por personaje y el nuevo *Hara-Kiri*, que nos permitirá quitarnos la vida, una vez derrotado, sin dar opción al oponente a ejecutar su *fatality*. Como ya hemos mencionado, el control de los personajes es muy similar al de la anterior edición, con tres técnicas diferentes para cada luchador (la tercera implica el uso de algún tipo de arma blanca) y la posibilidad de combinarlas entre sí

SECRETOS

La Krypta regresa al universo *Mortal Kombat*. En ella encontraremos un total de 400 secretos, repartidos entre personajes especiales, nuevos escenarios, ilustraciones, nuevos atuendos para los luchadores y hasta el primer *Mortal Kombat*, completamente idéntico a la recreativa original.





en un único *combo*. Las novedades más importantes en el control llegarán en forma de nuevos personajes jugables, entre los que destacan viejos conocidos como Kabal, y nuevas incorporaciones como Kobra (una especie de *Ken Masters*) y Ahrah (la versión femenina de Raiden). El total de personajes jugables asciende en ***Deception*** a la nada despreciable cifra de 24: ocho luchadores salidos de *Deadly Alliance*, ocho rescatados de los *Mortal Kombat* en 2D y ocho totalmente nuevos. Junto a estos 24 personajes encontraremos al nuevo *final boss* de esta entrega, Onaga, el Rey Dragón. La lucha pura y dura, que representa la parte más importante del título de **Midway**, no es ni mucho menos lo único que ofrece ***MK Deception***. **Ed Boon**, respaldado por su experto grupo de programación, ha buscado nuevos géneros en los que encajar la estética y los personajes de la saga *Mortal Kombat*, incluyendo el modo *Konquest*, un RPG en tercera persona cuyo desarrollo tiene relación directa con el argumento de ***Deception*** y con una buena cantidad de secretos que sólo descubriremos a través de este modo; el *Puzzle Kombat*, un minijuego de habilidad e inteligencia al más puro estilo *Super Puzzle Fighter II Turbo* y *Chess Kombat*,

«ENTRE LOS EXTRAS DE DECEPTION DESTACA LA INCORPORACIÓN DEL PRIMER MK»

un ajedrez simplificado en el que la victoria sobre las piezas del oponente se decidirá con un combate en el que entrarán en juego ciertos modificadores. **Midway** también ha aprovechado la irrupción de **PS2** en el mundo On-line, dotando a ***MK Deception*** de juego a través de Internet para todos sus modos excepto para *Konquest* (por lógica). Al igual que *Deadly Alliance*, ***Deception*** oculta una gran cantidad de extras y secretos que tendremos que descubrir a través de La Krypta: un gigantesco cementerio con nada menos que 400 nichos, que por una determinada cantidad monetaria se abrirán para desvelarnos nuevos escenarios, personajes, ilustraciones y curiosidades (entre las que encontraremos el primer *Mortal Kombat*, completo y jugable). ■ ***Doc***

«DECEPTION ES EL MEJOR Y MÁS COMPLETO MK DESDE MORTAL KOMBAT 2»

MK DECEPTION

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es el Mortal Kombat más jugable y completo de la historia.
- [+] Entre sus extras está el primer Mortal Kombat.
- [+] Podrás jugar On-line a casi todos sus modos de juego.
- [-] Que se hagan el Hara-Kiri cuando vas a terminar tu fatality.

18+

9.2 **GRÁFICOS:** Las animaciones están creadas con motion capture y los escenarios poseen muchísimo detalle.

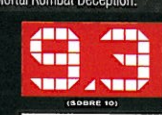
9.2 **AUDIO:** La voz del «comentarista» es la misma que en MK:DA y su banda sonora es tan épica como en todas las demás entregas.

9.3 **JUGABILIDAD:** El control varía muchísimo de un personaje a otro y los nuevos modos de juego son de lo más divertido y original.

9.0 **DURACIÓN:** La gran cantidad de modos de juego y sus posibilidades On-line le dan una vida casi infinita a Mortal Kombat Deception.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Mortal Kombat Deception es tan variado y tan completo que gustará a los aficionados a la lucha, a los seguidores de la saga de Midway y a los jugones en general, gracias a sus originales modos y a sus posibilidades On-line.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

■ Midway ha mejorado el control y la jugabilidad con respecto a anteriores entregas, pero no se han olvidado del apartado gráfico









MODO KONQUEST

Encarna al joven Shujinko en su periplo por convertirse en el luchador más poderoso y vencer a Onaga. La mecánica del modo *Konquest* está más cerca del RPG que de la lucha, y gracias a ella descubriremos muchos extras.









EXTRAS

Spy Toy te permitirá detectar, y registrar en una imagen, la presencia de cualquier intruso en tu ausencia mediante un sensor de sonido o de movimiento. También puedes programar disparos automáticos en determinados intervalos de tiempo. Además puedes guardar un mensaje de vídeo en tu *Memory Card*.

EYE TOY PLAY 2

Pierde el ridículo y conviértete en músico, portero, espía, cocinero...

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR:
LONDON STUDIOS
DISTRIBUIDOR:
SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: EYETOY PLAY
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
JUEGOS: 12
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 815 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59.99 €

http://www.eyetoy.com/spanish/index.html

Más de un año después de que *EyeToy Play* expandiera el concepto que hasta entonces teníamos de videojuego, **London Studios** (los mismos responsables de *SingStar*) nos trae ahora una nueva hornada de juegos para disfrutar ante nuestra pequeña cámara. ***EyeToy Play 2*** cuenta esta vez con doce mini-juegos entre los que encontramos viejos conocidos como *Boxing Chump* y *Kung Fo*, sólo que ahora mejorados y convertidos respectivamente en *Noquear* y *Kung2*, y nuevas incorporaciones de temática variada. Así, en el género deportivo encontramos además *Ping Pong*, en el que las palas serán nuestras propias manos, y *Paragol* y *Home Run*, que nos integrarán directamente en el entorno del terreno de juego. Los amantes del género musical podrán elegir entre *Guitarra*, donde demostrar su dominio con la cuerda, o la percusión de *Al Ritmo*. En *Mr. Chef* y *Bricolage* tendrás que desempeñar ese tipo de tareas aburridas en la vida real pero que te harán soltar alguna risa en el mundo virtual como segar el césped, rallar queso, hacer tortitas... *Rompeburbujas*, por su parte, está basado en un juego de **PSone** llamado *WishiWashi* aunque aquí tendremos que explotar las burbujas azules con cuidado de no tocar las rojas. Si lo que siempre has envidiado es el sigilo de Sam Fisher, en *Agente Secreto* podrás poner a prueba tu habilidad para escapar de las cámaras de seguridad. Para no dejar fuera el género *puzzle*, se ha incluido *Monoescalada* en el que debrás elegir el mejor camino para descender de un edificio. En definitiva, diversión para todos los gustos y para disfrutar solo o en compañía, aunque siempre es mejor con cuatro jugadores. ■ ***Supernena***



LOS 12 JUEGOS DE EYE TOY PLAY 2

KUNG2

HOME RUN

PARAGOL

AL RITMO

BRICOMANÍA

PING-PONG

AGENTE SECRETO

NOQUEAR

GUITARRA

MONOESCALADA

ROMPEBURBUJAS

MR. CHEF

EYE TOY PLAY 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una inyección de doce juegos para dar vida al EyeToy.
[+] Spy Toy y otros extras de lo más divertidos.
[-] Jugar uno sólo disminuye considerablemente la diversión.
[-] No apto para jugadores con gran sentido del ridículo.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** Sencillos y coloristas, tampoco se requiere mucho más en un juego de estas características.

8.5 **AUDIO:** Las voces, aunque bastante metálicas, están en castellano. Los efectos sonoros cumplen sin alardes.

9.3 **JUGABILIDAD:** Sin duda, lo mejor del juego: el sistema no puede ser más intuitivo, olvídate por un rato del mando.

9.1 **DURACIÓN:** Jugando sólo te aburrirás pronto, pero es uno de esos títulos que te aseguran unas risas en las reuniones de amigos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sin duda, un título que será capaz de divertir a grandes y pequeños con minijuegos para todos los gustos. Además, los extras nos permitirán más que nunca hacer uso de las posibilidades de EyeToy como cámara.

9.0 (SOBRE 10)

PlayStation.2

COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.
GÉNERO: EYE TOY
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
JUEGOS: 12
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP SIN CÁMARA: 39,99
PVP CON CÁMARA: 64,99 €

http://www.es.atari.com

SEGA SUPERSTARS

¡Jugar sin mando nunca había sido tan divertido!

Sega es uno de los nombres con más historia de la industria. Así lo demuestra el catálogo de personajes que ha recopilado en este divertido juego, que utiliza la cámara *EyeToy* para divertir a toda la familia. Quién no conoce a *Sonic The Hedgehog* o a los luchadores de *Virtua Fighter*, son algunos de los emblemas que **Sega** ha utilizado en esta producción. Los 12 minijuegos no sólo explotan la imagen de estas mascotas, también suponen un toque de originalidad a la hora de utilizar la cámara *EyeToy*. Por ejemplo, Billy Hatcher no sólo es uno de los juegos más aparentes, gráficamente hablando, sino uno de los más originales para este dispositivo. En conjunto, se puede decir que si se tiene ya la cámara, su precio es como para comprárselo, y si no, *el* pack también resulta irresistible. Se trata de un producto bien hecho, que además de rescatar ídolos digitales para los más nostálgicos es capaz de incentivar la diversión para todos los públicos sin límite de edad. Además, cuenta con una especie de *Tamagotchi* muy apropiado para aprovechar los descansos entre partida y partida. ■ ***R. Dreamer***

AMOR EN EL CHAO(S)

El juego guarda una pequeña y adorable mascota en uno de sus modos de juego. Se llama *Chaos* y tendrás que acariciarla, darle golpecitos cariñosos en la cabeza y con los anillos que hayas obtenido podrás comprarle cosas.



«LOS CLÁSICOS DE SEGA VUELVEN A LA VIDA CON EYETOY»



SEGA SUPERSTARS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La galería de personajes de la compañía Sega .
[+] La originalidad y la calidad gráfica de los minijuegos.
[-] Lo difícil de controlar que resultan algunos de los minijuegos.
[-] Que sólo sean 12 pruebas, se echan de menos otros clásicos.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** Para ser un juego de EyeToy, sus gráficos están bastante depurados y resultan bastante atractivos.

8.1 **AUDIO:** Melodías pegadizas típicas de la factoría Sega, aunque en muchas ocasiones no dará tiempo a apreciarlas.

9.1 **JUGABILIDAD:** La calidad de los 12 minijuegos es el principal valor de Sega Superstars, además de su originalidad.

8.7 **DURACIÓN:** Todo dependerá de lo que tardemos en cansarnos de la mecánica de cada uno de los minijuegos.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sega Superstars experimenta con nuevas formas de explotar la cámara EyeToy, y encima con una presentación y unos protagonistas contra los que es difícil competir en carisma. En definitiva, un imprescindible para el artilugio.

9.0 (SOBRE 10)





Promoción no acumulable a otras ofertas.
Válida para telepizzas medianas hasta 3 ingredientes, desde el 26/11/2004 al 11/01/2005.
Sólo en establecimientos adheridos. Antes de hacer tu pedido consulta en tienda las existencias.

MARVEL COLUMBIA PICTURES

Motion Picture © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc.
Spider-Man Character ® & © 2004 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.
Layout and Design © 2004 Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved.

www.telepizza.es 902 122 122

RATCHET & CLANK 3

Con pocos plataformas te lo pasarás en grande, y menos en la Red

Practica tus ataques en el simulador de combate o ponte a prueba en los Mundos Esfera

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: INSOMNIAC
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4 (CON MULTITAP) / 1-8 (ON-LINE)
ARMAS: +15
ARTILUGIOS: 9
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES ON-LINE: 6
MEMORY CARD: 599 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,99 €

http://www.ratchetandclank3.com

De *shooter*, de conducción, deportivos... Muchos géneros ya habían probado el juego On-line, pero ¿y los plataformas? Nadie se había aventurado, pero **Insomniac** ha arriesgado y ha triunfado. Ha tomado su exitosa saga, más que explotada (recordemos que la anterior edición, *Totalmente A Tope*, parecía más bien una versión extendida que una segunda parte por su casi ausencia de novedades), para añadirle opciones On-line bastante desarrolladas. Tan desarrolladas son esas opciones que se podría considerar que ***R&C3*** ofrece dos juegos en uno. Seis niveles cuyos entornos son tan completos como los de la aventura principal, con obstáculos destructibles y de dimensiones considerables, en los que se podrán conducir distintos tipos de vehículos. En estas fases, hasta ocho jugadores podrán cooperar por un mismo objetivo (que no es otro que conquistar la base enemiga) y para ello, podrán utilizar todas las armas y artilugios del modo para un solo jugador. Pero si no tienes posibilidades de conectarte a la Red, no te preocupes, el juego también

«TRABAJA EN EQUIPO JUNTO A OTROS SIETE JUGADORES EN LOS SEIS NIVELES DEL MODO ON-LINE»





En cada mundo te espera un tipo de enemigo diferente, robots, alienígenas...

Ratchet dispondrá de 15 nuevas armas y otros tantos artilugios como el Refractor, que evita los rayos láser

dispone de un modo multijugador Off-line (igual de completo que el On-line) en el que hasta cuatro usuarios deberán enfrentarse a pantalla partida. Sin duda, ***Ratchet & Clank 3*** ofrece una experiencia de juego nunca vista hasta ahora. Es pionero en su género, y ha acertado de lleno, pero cierto es también que sin estas opciones ***R&C3*** volvería a considerarse como una versión extendida. El modo principal, propone al jugador volver a explorar el mundo de Veldin, destruir a los engendros y robóticos rivales con el uso de armas y artilugios de última generación, y resolver algún que otro entramado acertijo. Es decir, la mecánica de juego es la misma que la original sólo que se ha potenciado el uso del armamento (incrementando así la dosis de juego tipo *shooter*) en detrimento de los *puzzles* y la exploración. Además, Clank podrá ser controlado en ciertos niveles, al igual que el Capitán Qwark, cuyas pruebas a modo de mini-juegos suponen un grato descanso a tanto disparo. Por otro lado, es de agradecer que aunque se desarrolla en el mismo universo que en la anterior edición, los planetas a visitar son diferentes (aunque siguen presentes los divertidos y curiosos Mundos Esfera), por lo que entornos y diseño de personajes son muy diferentes y bastante más cómicos que en *Totalmente A Tope*. Siguiendo con el apartado gráfico, destacar que las pantallas de carga se han visto limitadas sólo al cambio de planeta (o fase) cuando Ratchet sube a la nave. En definitiva, aunque el modo principal aporta pocas novedades, al menos se han esforzado en depurar las carencias gráficas y en aportar un aire más cómico a la saga. ■ ***Anna***



RATCHET Y CLANK 3

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es el primer plataformas que incluye modo On-line.
- [+] El modo multijugador Off-line también es muy divertido.
- [+] Las pruebas a superar del Capitán Qwark son un acierto.
- [-] La aventura principal en sí aporta pocas novedades a la saga.

3+

9.0	**GRÁFICOS:** El diseño de enemigos es cómico, algo de agradecer a la cierta seriedad de otras entregas. Menos pantallas de carga.
8.9	**AUDIO:** Mantiene el excelente doblaje al castellano característico de la saga. Perfectos, aunque cansinos, FX. Correcta banda sonora.
9.0	**JUGABILIDAD:** Sencilla e intuitiva. Lo mejor el modo multijugador y On-line, que permite utilizar todo lo de la aventura principal.
9.3	**DURACIÓN:** El modo central (que incluye pruebas para mejorar tiempos), el modo On-line (con 6 niveles), el Off-line... Vamos, inagotable.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Que es muy parecido a las dos anteriores ediciones, cierto. Que cansa tanto disparo, cierto. Pero ¿cuántos plataformas entretienen como R&C? Pocos, muy pocos, y encima éste te ofrece un interesante modo On-line.



(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial · España



DOS O MÁS

Así es, hasta cuatro usuarios podrán disfrutar de divertidos duelos a pantalla partida en el modo Multijugador. Y si juegas On-line, hasta un total de ocho. En esta última modalidad, los jugadores deberán trabajar en equipo para derribar la base del enemigo.



VIDEOCÓMIC

El Capitán Qwark ha perdido la memoria, así que deberás ayudarle a recuperarla. Para ello, a lo largo de la aventura deberás buscar los «videocómics» y superar la prueba que te propone. Estas pruebas están protagonizadas por Qwark y recuerdan a clásicos juegos de recreativa...

«LAS PRUEBAS DEL CAPITÁN QWARK SUPONEN UN GRATO DESCANSO A TANTO DISPARO»



■ Distraerte un solo momento significará convertirte en polvo estelar



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: TREASURE
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: CD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 1 (4 TYPES)
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 40 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.:29,95 €

http://es.konami-europe.com

GRADIUS V

El Shoot'em-up definitivo para PlayStation 2

Cuatro años después de su primera aparición en **PS2** (Konami nos obsequió con el recopilatorio *Gradius III & IV* con motivo del lanzamiento de la bestia negra de **Sony C.E.**) y a punto de cumplir su vigésimo aniversario, la nave *VIC VIPER* regresa a **PlayStation 2** dispuesta a dar una lección de jugabilidad y diversión 2D en un catálogo donde difícilmente podemos encontrar muestras de un género casi extinto (*Silpheed: The Lost Planet* y el reciente *R-Type Final* son los títulos más significativos). De la mano de **Treasure**, maestros del *arcade* y la dificultad extrema, **Konami** nos devuelve durante unas horas a los esquemas básicos del videojuego, alcanzando unas fuertes cotas de jugabilidad con tan sólo 2 botones («X» disparo, «R1» controlar Múltiples). Eso sí, el procesador gráfico de la consola se ha utilizado adecuadamente para recrear 9 escenarios repletos de enormes *final bosses* y constantes rutinas gráficas (rotaciones, *zooms*, efectos de luz, *morphing*, etc.), todo ello sin ralentización alguna a pesar de encontrarnos con decenas de hordas de enemigos que inundarán la pantalla de nuestro televisor. Nos encontramos además con una conversión PAL sobresaliente, que incluye un modo para dos jugadores, sistema de competición por puntos (ambos inexistentes en la versión japonesa) y selector de 50/60 Hz. Todo ello, a un más que atrayente precio de 29,95 Euros, lo que convierte a *Gradius V* no sólo en compra obligada para nostálgicos y amantes del género sino para cualquier jugador que quiera disfrutar de la jugabilidad en su estado más puro. ■ ***Gradius***

■ El modo dos jugadores, exclusivo para Occidente



GRADIUS V

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jugable y adictivo como pocos.
[+] Un apartado gráfico sobresaliente.
[+] Excelente conversión PAL.
[-] La excesiva dificultad puede frustrar en algunos momentos.

3+

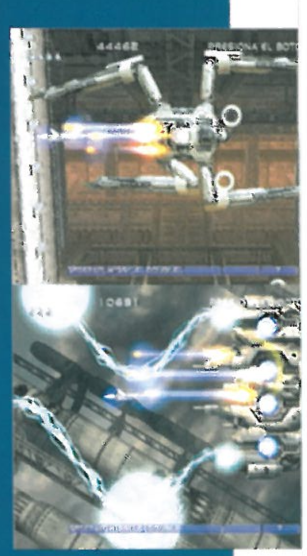
9.1 **GRÁFICOS:** El engine del juego se mueve como la seda. Es de destacar las explosiones e impresionantes efectos de luz.
8.6 **AUDIO:** La música y los efectos de sonido acompañan perfectamente a la acción en todo momento.
9.3 **JUGABILIDAD:** No te cansarás de comenzar una y otra vez para obtener la mejor puntuación. Jugabilidad marca de la casa.
9.0 **DURACIÓN:** Difícil pero no imposible. El modo para dos jugadores y el sistema de rankings alarga la vida al juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Gradius V entra directamente en la colección de clásicos para PS2. Una auténtica maravilla a un precio de escándalo que no debes dejar escapar bajo ningún concepto.



PlayStation 2



MADE IN TREASURE

Un festival de *final bosses* es lo que los programadores de **Treasure** nos han preparado en cada una de las fases del juego. De tamaño descomunal y con una variada dinámica de movimientos, disponer de 4 Múltiples será nuestro mejor aliado para hacerles frente en todo momento.



The Getaway: Black Monday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
LONDON STUDIO
TEAM SOHO
TOWER BRIDGE
Visítanos, si te atreves...
18+
www.pegi.info
PlayStation 2
The Getaway
Black Monday
¿quién se apunta?
PlayStation 2
www.thegetaway.co.uk

CRIMSON TEARS

Tres armas biológicas protagonizan el nuevo título de los creadores de Tobal

Muchos recordarán la saga *Tobal* para **PSone**, un curioso experimento que combinaba elementos de acción *arcade* con otros propios de los juegos de rol. Ahora sus desarrolladores (**Dream Factory**), junto con **Spike**, han intentado repetirlo y adaptarlo a las nuevas tecnologías. El resultado que tenemos entre manos es un título con un desarrollo muy particular, que podría resumirse de la siguiente manera. Explora la ciudad que sirve como escenario principal, compra armas y equipamiento para tu personaje y acto seguido desciende a uno de los ocho niveles (con varias fases cada uno) para conseguir experiencia acabando con cientos de enemigos. A nuestra disposición contamos con tres personajes (no demasiado diferentes entre sí) y una buena cantidad de armas (blancas y de fuego). Los *combos* también hacen acto de presencia, llegando a una gran complejidad y con la posibilidad de personalizarlos a nuestro antojo. Si eres de los que se obsesionan con mejorar a tu personaje y no te importa la ausencia de trama o variedad en los escenarios, te gustará. ■ ***Dani3po***



COMPAÑÍA:
CAPCOM
DESARROLLADOR:
SPIKE
DISTRIBUIDOR:
PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **ACTION RPG**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
PERSONAJES: **3**
TEXTO-DOBLAJE:
INGLÉS-INGLÉS.
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **52 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP REC.: **44,95 €**

http://www
capcom-europe.com

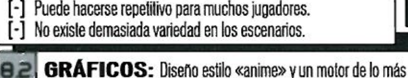




LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una mecánica de lo más original y ágil.
[+] La evolución de los personajes y las armas.
[-] Puede hacerse repetitivo para muchos jugadores.
[-] No existe demasiada variedad en los escenarios.

12+



8.2 **GRÁFICOS:** Diseño estilo «anime» y un motor de lo más fluido, pero la variedad de los escenarios es casi nula.

8.3 **AUDIO:** La música pasa muy inadvertida, cediendo todo el protagonismo a los efectos de sonido, que tampoco son espectaculares.

8.8 **JUGABILIDAD:** Aquí se une la accesibilidad de un beat'em-up con las posibilidades de un RPG. Una peculiar mezcla.

8.2 **DURACIÓN:** Sus ocho niveles no son demasiado largos, aunque tendrás que recorrerlos en más de una ocasión.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Capcom sigue apostando por las propuestas más arriesgadas, y que decida traerlas a España es algo de agradecer (aunque sea con los textos en inglés). Gustará a los fanáticos de los RPG de acción tipo Baldur's Gate D.A.



PlayStation 2
Revista Oficial - España



■ Cada personaje cuenta con algunas armas exclusivas



■ Además de la barra de vida, tendremos que estar atentos del «sobrecalentamiento» de nuestro personaje, que reducirá su vida

TOM CLANCY'S

ALGUNOS GHOST SON DEL MÁS ALLÁ.
OTROS TE LLEVARÁN ALLÍ.

GHOST RECON 2


PANTALLA XBOX


PANTALLA PS2


PANTALLA XBOX



NOVIEMBRE 2004

www.ghostrecon.com







PlayStation 2





Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, 2 planta 1ª. Ctra. N VI Km 24. 28230 Las Rozas (Madrid) WWW.UBISOFT.ES



COMPAÑÍA: **IGNITION**
DESARROLLADOR: **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
PERSONAJES: **40**
VIDAS: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **8**
MEMORY CARD: **200 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **SÍ**
PVP REC.: **29,95 €**

http://www.virginplay.es

THE KING OF FIGHTERS 00/01

El rey de la lucha bidimensional vuelve a Europa

Tras su reciente resurgimiento en Japón y su triunfal paso por el **Tokyo Game Show** celebrado el mes pasado, **SNK** vuelve a traer a los sistemas domésticos sus míticos títulos de lucha. La última incursión de la saga *KOF* en nuestro país, sin recurrir a la importación, fue *KOF'95* para **PSone**; ahora, gracias a **Ignition** y **Virgin Play** podremos disfrutar de dos *King Of Fighters* en un solo DVD-ROM a un precio irresistible. Para comenzar la invasión *KOF* que poco a poco llegará a Europa, se han elegido las entregas 2000 y 2001. *KOF'2000*, ópera prima de **Eolith**, repite el sistema de *Strikers* ideado para *KOF'99* y una jugabilidad mucho más equilibrada que en su antecesor, sin movimientos inmunes y totalmente efectivos (como el ataque C+D de Jun Hoon del 99). *KOF 2001* simboliza el regreso de **SNK** al desarrollo de su más fructífera saga y presenta un sistema de *strikers* «libre», a través del que seleccionaremos cuatro personajes y, al comienzo de los combates, decidiremos cuantos de ellos (con un máximo de tres y un mínimo de 0) queremos que actúen como *strikers*. Es una impagable opción para los puristas de la saga, ya que no es necesario el uso de *strikers* y los cuatro personajes elegidos podrán ejercer de luchadores normales, ampliando el número de personajes jugables por equipo a cuatro. Ambos títulos comparten el estilo gráfico (y por qué no, también el físico a la hora de

■ **Haz buen uso de los strikers y serás invencible**

■ **Los escenarios serán idénticos a los originales en el caso de KOF'00, pero en KOF'01 estarán más suavizados**



«SNK REGRESA A EUROPA CON DOS ENTREGAS DE SU SAGA ESTRELLA A UN BUEN PRECIO»

mover a los personajes) de *King Of Fighters 97/98*, y las diferencias entre ambos estarán representadas por nuevos personajes, que se unen a los clásicos como Iori Yagami, Kyo Kusanagi y Ryo Sakazaki, y las diferencias en la ejecución y efectos de algunos movimientos especiales, algo que notaremos especialmente en personajes como Heidern o Ralf (sus puños de fuego se ejecutan pulsando repetidamente el botón de puñetazo en *KOF 2000*, pero en *KOF 2001* tendremos que realizar el movimiento clásico del «shoryuken» para llevarlo a cabo). La conversión de ambos títulos trae consigo la posibilidad de elegir la banda sonora original o la remezclada, escenarios con anti-alias, nuevos bustos en alta resolución junto a las barras de energía (estos dos últimos sólo en el caso de *KOF'2003*) y nuevos *strikers*, desbloqueables a través del modo *Party*, una especie de *Survival* que constituye la novedad jugable más importante en su salto al mundo lúdico doméstico. Tanto *KOF'00* como *KOF'01* carecen totalmente de tiempos de carga entre combates y ni siquiera se cortará la banda sonora cuando se supone que se está accediendo al DVD para cargar nuevos luchadores. El DVD, además de incluir dos juegazos de lucha como *KOF'00* y *KOF'01*, trae dos tráilers de futuros títulos de **SNK**: *Metal Slug 3* y *King Of Fighters Maximum Impact*. Como complemento a la carencia de cargas entre combates y la posibilidad de escuchar la banda sonora original de NeoGeo durante el juego, los puristas del género encontrarán una opción para jugar en modo PAL-60 (a 60 Hz), haciendo los dos títulos completamente idénticos a las versiones originales creadas para la consola/recreativa de **SNK**. ■ ***Doc***

KOF 2000/2001

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Dos juegazos de lucha por el precio de «medio».
- [+] Al fin regresa SNK a Europa, y con su saga estrella por delante.
- [-] Ambos juegos son algo antiguos (tienen 3 y 4 años).
- [-] Les falta el modo de juego on-line.



8.8 **GRÁFICOS:** Su aspecto denota cierta antigüedad (el hardware original tiene más de 10 años), pero conserva el espíritu 2D.

9.0 **AUDIO:** La banda sonora puede ser elegida entre la original para NeoGeo cartucho o una remezcla al más puro estilo NeoGeo CD.

9.2 **JUGABILIDAD:** Clásica jugabilidad 2D con el sello inconfundible de SNK. El nuevo modo Party le da más gracia a ambos títulos.

8.9 **DURACIÓN:** El modo Historia es tan fugaz como en cualquier otro beat'em-up, es en el modo dos jugadores donde KOF no tiene fin.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te gustan los juegos de lucha, no puedes dejar pasar la oportunidad de conseguir estos dos grandísimos beat'em-up 2D por un precio más que suculento. SNK no podía regresar a Europa de mejor manera.

9.1 (SOBRE 10)

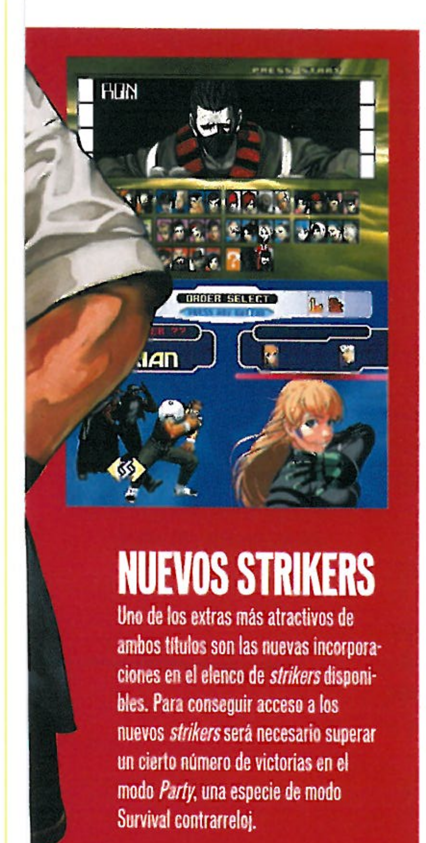
PlayStation 2



■ **Ralf, uno de los personajes más efectivos de la saga, es más sencillo de controlar y más mortífero en KOF 2001**







NUEVOS STRIKERS

Uno de los extras más atractivos de ambos títulos son las nuevas incorporaciones en el elenco de *strikers* disponibles. Para conseguir acceso a los nuevos *strikers* será necesario superar un cierto número de victorias en el modo *Party*, una especie de modo Survival contrarreloj.



¡SORPRESA DEL MES!

DRAGON BALL Z BUDOKAI III

Más que una secuela, una evolución en toda regla

COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: DIMPS
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 8
MODOS DE JUEGO: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 106 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 64,95 €

http://www.dragonballz.com

Ni siquiera el empeño de **Dimps** y **Bandai** en recrear por decimoquinta vez las sagas *Namec/Androides/Boo* han logrado enfriar nuestra pasión hacia este juego, el mejor *Budokai* hasta la fecha, lo que equivale por extensión al más notable videojuego de *Dragon Ball Z* de la historia. *DBZ Budokai II* supuso un jarro de agua fría (unos gráficos fantásticos, arruinados por un plomizo modo Historia con tablero incluido), pero esta tercera entrega no ofrece otro defecto que el de enfrentarnos de nuevo a Freezer, Cell y Cía. Si los primeros episodios televisivos de *Dragon Ball* (que narran la infancia de Son Goku) hubieran tenido la popularidad que merecían en EE.UU. ahora podríamos estar disfrutando en ***Budokai III*** de aquellos legendarios duelos contra Ninja Murasaki o Tao Pai-Pai, en lugar de revivir situaciones ya narradas en las dos anteriores entregas de *Budokai*. Al menos tenemos que agradecer a **Dimps** que haya ampliado la nómina de luchadores con personajes de los largometrajes de *Dragon Ball Z*, como Broly, y y *Dragon Ball GT*. A primera vista, el entorno gráfico parece idéntico al del *DBZ Budokai II* (incluyendo el toque de *cell-shading* para acercar el *look* del juego al manga original de Akira Toriyama), pero un par de minutos son suficientes para dejar al jugador con la boca abierta y dejar atrás cualquier recuerdo de las ediciones anteriores. La torrencial sucesión de diferentes ángulos de cámara dotan a los combates de un dinamismo visual pocas veces visto en un *beat'em-up* para consola. Es como ser protagonista de un episodio más de la serie de TV, donde la puntilla la ponen los explosivos golpes especiales, y el nuevo *combo* Piedra/Papel/Tijera en particular: una especta-





GRAN TORNEO DE ARTES MARCIALES
Un clásico que no puede faltar en ningún videojuego de *Dragon Ball*. Utiliza los personajes desbloqueados en el modo Historia y compite contra la máquina, o bien organiza torneos con otros siete amigos.

ESTO NO ES LA SERIE, ES EL JUEGO

El espectacular despliegue gráfico alcanzado con las magias y *combos* te harán sentirte protagonista de una auténtica película de animación. Además de las magias especiales, ya presentes en el anterior *Budokai*, esta tercera entrega estrena los *combos* Piedra/Papel/Tijera con los que podrás encadenar cuatro ataques consecutivos.

■ Podrás moverte a tu antojo por distintos mapas en 3D. Incluso podrás iniciar la búsqueda de las bolas de dragón

■ El juego incluye luchadores de DBZ, los largometrajes de DBZ y Dragon Ball GT

«BUDOKAI III SOLVENTA TODOS LOS ERRORES QUE APARECÍAN EN DBZ BUDOKAI II»

cular secuencia en la que el personaje atacado debe intentar adivinar el botón pulsado por su rival antes de que éste le propine una soberana paliza en cuatro tiempos. El tedioso tablero por donde discurría el modo Historia de *DBZ Budokai II* ha dejado paso a un mundo en 3D que el jugador puede sobrevolar con entera libertad, localizando su siguiente destino en el mapa o lanzándose a la búsqueda de las bolas de dragón. Es evidente que **Dimps** ha aprendido de los errores cometidos con las dos entregas anteriores para componer un *beat'em-up* frenético, que entra por los ojos gracias a sus notables gráficos y que con toda seguridad volverá a enamorar a los seguidores de *Dragon Ball* de todo el planeta. El resto de los usuarios de **PS2** apreciarán, cómo no, la calidad visual de ***Budokai III***, pero únicamente aquellos que hemos sufrido a lo largo de los años la invasión de decenas de mediocridades basadas en *Dragon Ball* sabremos valorar en su justa medida lo logrado por **Bandai**. Y ha tenido que ser ahora, cuando el fenómeno *DBZ* (muerto en Europa, hace años) arrasa en Estados Unidos. Agotado ya el filón de dicha licencia, éste sería el momento perfecto para que **Bandai** echara la vista atrás para convertir el arranque de *Dragon Ball* en el videojuego que siempre hemos soñado. En Japón será una realidad a partir de diciembre para **Game Boy Advance**. ¿Será **PS2** la siguiente afortunada? ■ ***Nemesis***

DBZ BUDOKAI III

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El dinamismo y la espectacularidad de los combates.
[+] El nuevo combo Piedra/Papel/Tijera.
[+] El mapa en ·3D que sustituye al tablero del Budokai II.
[-] Recrea una vez más la trama de los anteriores Budokai.

12+

9.3 **GRÁFICOS:** Un genuino dibujo animado en el que tú serás el protagonista. Algunas magias te dejarán boquiabierto.

8.9 **AUDIO:** Voces en inglés (subtituladas en castellano). Música rock para los combates y cancioncilla en japonés para la intro.

9.0 **JUGABILIDAD:** Los combos son fáciles de ejecutar. La máquina ya no es la «brasas» que repite golpes, como en Budokai II.

9.1 **DURACIÓN:** Uno de los beat'em-ups más largos que encontrarás en el mercado. Pasarás semanas desbloquando historietas.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Tras pulir los contados defectos que ofrecía Budokai II, Bandai y Dimps han logrado con esta tercera entrega el mejor beat'em-up Dragon Ball de la historia. Sólo les pedimos que dejen de repetir la misma trama una y otra vez.



PlayStation 2
Revista Oficial - España



■ Con el dinero recaudado en el Torneo de Artes Marciales podrás adquirir cápsulas Hoi-Poi, que te proporcionarán nuevas ventajas

BUJINGAI SWORDMASTER

Reunión de personalidades niponas en un curioso beat´em up



COMPAÑÍA: TAITO
DESARROLLADOR: RED ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DE DIF.: 2
MEMORY CARD: 1020 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.:59,95 €

http://www theforsakencity.com

Diseñadores de *anime* muy populares en Japón, una estrella del *rock* japonés cediendo su imagen y movimientos al juego, y la colaboración de la veterana **Taito** con **Red Entertainment** nos hacían albergar grandes esperanzas sobre este juego de tan original título. De hecho, toda la prensa especializada de nuestro país se encontraba bastante interesada por su comercialización en España de la mano de **Proein**. Con el juego en nuestras manos, podemos decir que, desgraciadamente, no cumple con todas las expectativas. ***Bujingai*** es un juego que entra por los ojos. El espectacular diseño de los personajes, sus acrobáticos movimientos y la elaborada historia nos atrapan en un principio. Sin embargo, según vamos avanzando aparecen sus innegables defectos. Todo se limita a acabar con un enemigo detrás de otro, el personaje no tiene un catálogo de golpes muy amplio que digamos y los escenarios dejan poco lugar a la exploración. Su mecánica *bet'em-up* pronto cansará a los que hayan jugado a *Devil May Cry* y similares, pues nunca llega a cobrar una gran intensidad. Uno de esos títulos que se olvidan pronto. ■ ***Dani3po***

«SU MECÁNICA BEAT'EM-UP QUEDA MUY POR DETRÁS DE JUEGOS COMO DEVIL MAY CRY»

BUJINGAI SWORDM.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El apartado gráfico es llamativo y original.
[+] Aprenderás a controlar al personaje en cinco minutos.
[-] La mecánica es repetitiva a más no poder.
[-] No aporta nada nuevo a un género demasiado trillado.

12+

8.6 **GRÁFICOS:** El diseño de los personajes es espectacular, y todo se mueve con gran fluidez. Los escenarios son muy limitados.
8.5 **AUDIO:** Melodías orientales ambientan cada fase con bastante acierto. Las voces permanecen en inglés.
7.9 **JUGABILIDAD:** La sencillez en el control del personaje acaba siendo un arma de doble filo. Poco espacio para la habilidad.
7.8 **DURACIÓN:** Son sólo siete fases y no demasiado largas. Al menos ofrece contenido adicional.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si Bujingai hubiera salido en una línea económica, nos encontraríamos ante un título bastante recomendable. Sin embargo, el sector de los juegos «full price» es demasaido competitivo para lo que ofrece al jugador.



(SOBRE 10)

PlayStation 2

SECUENCIAS

Durante l transcurso del juego nos encontraremos con escenas de vídeo que nos narrarán el argumento del juego. El diseño de estas espectaculares secuencias ha corrido a cargo de dos conocidos animadores japoneses, que han trabajado anteriormente en series tan populares como «Trigun» o «Cowboy Bebop»

■ Algunos de los enemigos constituyen todo un derroche de originalidad y diseño

■ Las luchas con espadas son vistosas, pero poco interactivas

"EL EQUIPO SONIC YA ESTÁ EN PLATINUM"

TAILS

SONIC

KNUCKLES

UN DURO EQUIPO... SONIC HEROES™ PARA UNA DURA MISIÓN







"HAY PERSONAJES QUE MARCAN DE POR VIDA Y SONIC ES UNO DE ELLOS" PSM2

www.toughteam.com

En el año 2004 Sonic the Hedgehog debutó con gran éxito en PlayStation® y Xbox. El "dream team" todavía sigue siendo uno de los superventas de la temporada y está disponible estas navidades en PlayStation® Platinum, Xbox Classics y Nintendo Player´s Choice.

REVIVE LA DIVERSIÓN **¡YA A LA VENTA!**











PlayStation.2



SEGA, the SEGA logo, Sonic Heroes and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All rights reserved. Original Game © SEGA Corporation 2004. Published by SEGA. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo Gamecube and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo.



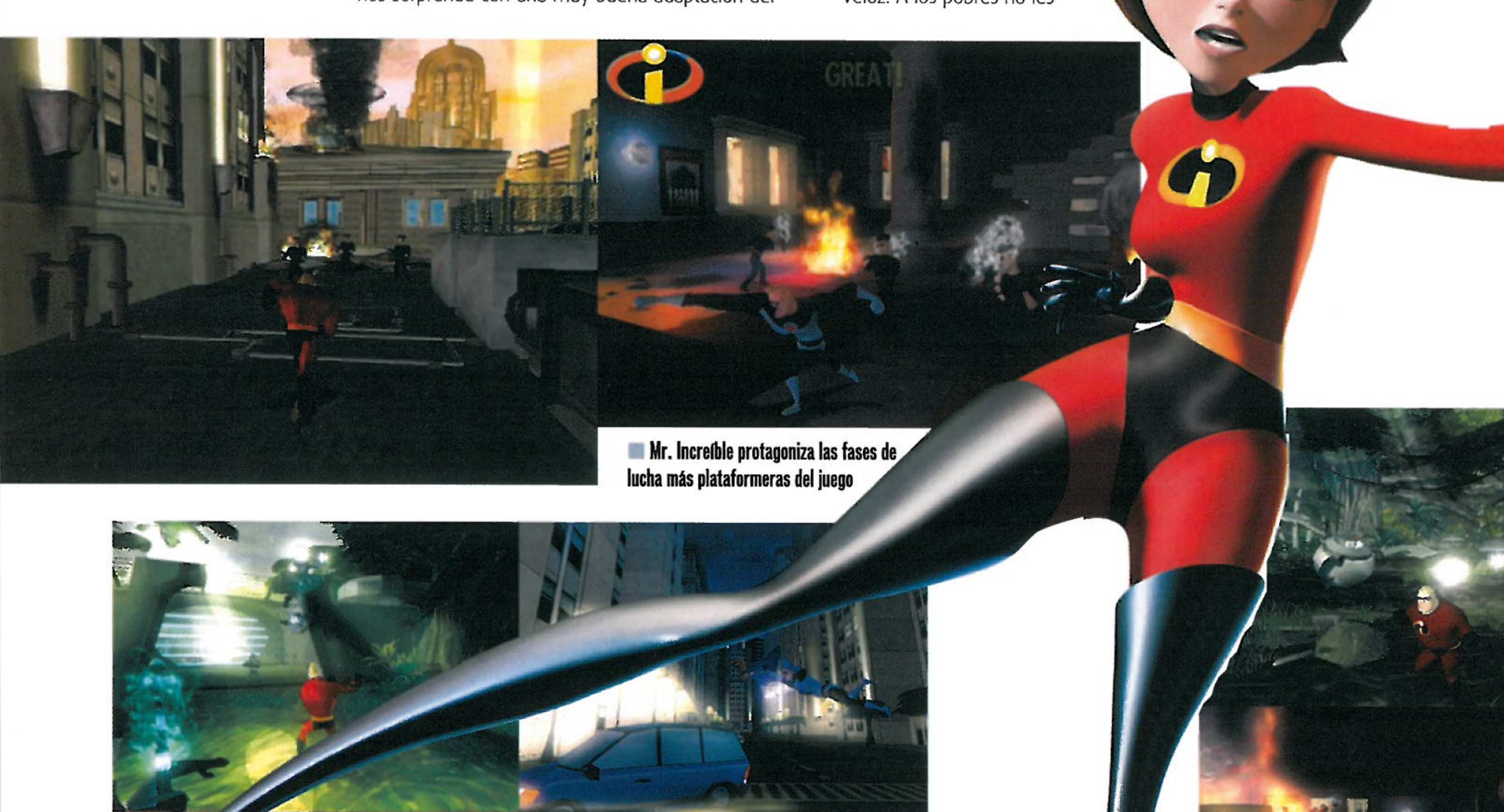
COMPAÑÍA:
THQ
DESARROLLADOR:
HEAVY IRON STUDIOS
DISTRIBUIDOR:
PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO:
AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
NIVELES: **18**
PERSONAJES: **4**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
TIPOS ENEMIGOS: **15**
MEMORY CARD: **86 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **54,95 €**

http://www.thq.co.uk

LOS INCREÍBLES

Abandona tu cotidiana vida y sé «Increíble»

Atrás se quedaron los años de fama y gloria. El reconocimiento en prensa y televisión de estoicas hazañas, y el sentimiento de responsabilidad de hacer el bien. Bob abandonó su carrera de superhéroe para conseguir una vida normal, una casa normal y una familia normal. En fin, al final lo logró y, desde aquella dura decisión, han pasado tantos años de normalidad que en Bob ha empezado a crecer un gran «resquemor», a crecer un «gusanillo» que le hace añorar aquellos dorados momentos embutido en un traje de *lycra*. Una misteriosa llamada le llevará a asumir una peligrosa misión, pero esta vez no actuará sólo como antaño, sino que su esposa (también una heroína retirada y dedicada «a sus labores») y sus dos retoños le acompañarán. Basado en la nueva película de **Pixar** y **Disney**, **THQ** nos sorprende con una muy buena adaptación del largometraje que, además de seguir el hilo argumental de la película con escenas extraídas de la película entre fase y fase, explota al máximo las posibilidades de cada uno de los personajes en situaciones realmente divertidas. Así, el poder de Bob es la fuerza, por lo que él se encargará de asumir las misiones donde habrá que acabar con matones a base de golpe de puño. La habilidad de la dulce esposa, Elastigirl, es la elasticidad. Ella estira el brazo y se agarra a lo que sea, enemigos, salientes de edificios, helicópteros...; aporta a la aventura los momentos más plataformeros. La niña, Violeta, es capaz de hacerse invisible y Dash es muy veloz. A los pobres no les



Mr. Increíble protagoniza las fases de lucha más plataformeras del juego

Además de luchar con gran estilo a lo capoeira, Elastigirl puede agarrar al enemigo desde muy lejos



Un total de 18 escenarios totalmente diferentes repletos de desafíos y enemigos que derrotar

EL PODER DE DOS

Corre que te corre. Dash posee el don de la súper-velocidad, pero si une su fuerza con el poder de su hermana Violeta pueden formar la «Incredibola»; es decir, un campo de fuerza capaz de destruir a los malotes a su paso.

EL PODER «i»

Para que el personaje que estés controlando pueda utilizar su fuerza «Increíble», primero deberás buscar unos objetos especiales que rellenen la barra de «Increnergía» y después pulsar el botón Triángulo. Así no habrá enemigo que se te resista.

habían dejado utilizar sus superpoderes, así que están locos por usarlos y otorgarán al juego las situaciones más hilarantes, como llegar al colegio a pie antes de que el autobús escolar haga su parada en la escuela. En ocasiones, incluso habrá que controlar a varios héroes a la vez, haciendo así algo más complejo el desarrollo del juego. Todo ello nos supondrá unas 12 horas de juego aproximadas (si eres ya un experto en este tipo de juegos, claro), pero si deseas desbloquear todos los extras (ilustraciones, *sketches* y vídeos) la cosa se puede extender al doble de tiempo. La variedad de localizaciones es muy amplia, la mayoría están inspiradas en escenarios del filme, como la azotea del banco o Isla Palos Locos, y otros son inéditos. Un total de 18 niveles llenos de diversión donde se mezcla la acción, las plataformas y el humor. Asimismo, el doblaje al castellano es bastante bueno y sus diálogos, y frases típicas, nos sacarán más de una sonrisa. ■ ***Anna***

LOS INCREÍBLES

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Controlar a los cuatro personajes protagonistas es ideal.
[+] Que hayan incluido secuencias de la película es de agradecer.
[-] Gráficamente es algo pobre.
[-] La Inteligencia Artificial de los enemigos es algo floja.

7+

8.0 **GRÁFICOS:** Buena variedad de escenarios y enemigos, y todo se mueve correctamente. Pero a simple vista resulta algo soso.
8.2 **AUDIO:** El doblaje al castellano está bien, las frases típicas de cada personaje te harán reír. Banda sonora y efectos cumplen.
8.5 **JUGABILIDAD:** Es lo mejor del juego, controlar a los cuatro personajes y usar sus habilidades no dan cabida al aburrimiento.
8.2 **DURACIÓN:** Corto si simplemente te dedicas a cumplir las misiones, pero si quieres desbloquear los extras la cosa cambia...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Gráficamente hay juegos mejores, pero es una muy buena adaptación. Entretiene, ofrece una jugabilidad muy variada y encima te permite revivir los momentos más importantes de la nueva película de Disney y Pixar.

8.4 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Neversoft sigue evolucionando su adictiva saga

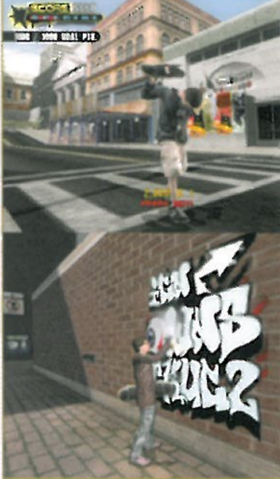
La saga que define a la perfección el deporte extremo en consola y que tantísimos adeptos ha ganado a lo largo de los años (gracias a su original y tremenda jugabilidad), se vuelve más gamberra, salvaje y fantástica con esta nueva entrega. Para la ocasión, **Neversoft** se ha alejado más que en anteriores entregas de la realidad, diseñando unos personajes que podríamos definir como «super-deformed» y dando protagonismo, además del «maestro» Hawk, a personajes del mundo del Sk8 más gamberro como Bam Margera y su padre Phil, Weeman y hasta Steve-O (estos últimos sacados de *Jackass*). El argumento del juego (sí, por extraño que parezca, tiene argumento) nos colocará en el equipo de Tony, enfrentado con Bam por ver quién la arma más gorda en un viaje alrededor del mundo; el perdedor correrá con todos los gastos del viaje... De ambos equipos, por supuesto. Técnicamente, el juego ha ganado en realismo; los escenarios tienen una extensión gigantesca, tanto en horizontal como en vertical,

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
ESCENARIOS: 14
SKATERS: 17
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 133 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.thug2online.com



Los escenarios son increíblemente grandes en esta nueva entrega

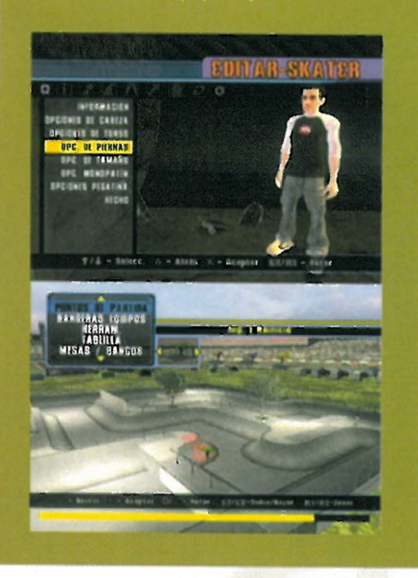


NOVEDADES

Ahora en THUG2 podremos romper la tabla si caemos después de un truco (para conservar algunos puntos), entre los objetivos estará el de «taggear» paredes y podremos ralentizar la acción, entre otras muchas cosas.

CREAR-UN-MODO

En *Tony Hawk's Underground 2* tendremos la posibilidad de crear a nuestro propio personaje, poniéndole nuestra cara a través de la cámara *EyeToy* de **Sony C.E.**, aunque también podremos hacerlo a través del enrevesado método estrenado con la anterior entrega. El título creado por **Neversoft** también nos permitirá diseñar nuestro propio parque, nuestro truco personalizado, un graffiti para pintar las paredes e incluso tus propios objetivos.



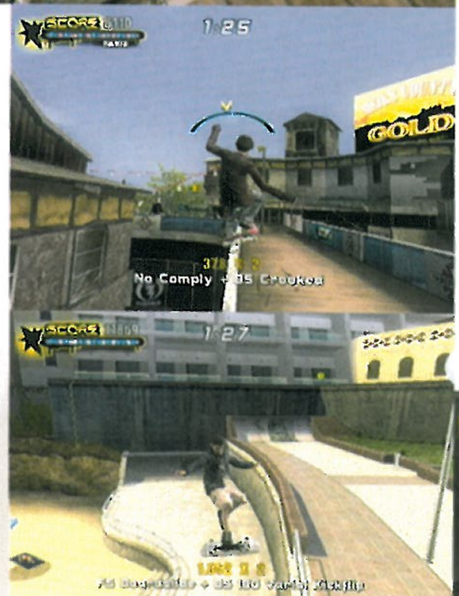




En THUG2 podremos realizar más acciones con la tabla bajo el brazo



Dependiendo de la zona donde nos encontremos, podremos activar eventos específicos a través de determinadas acciones. En la captura, Benjamin Franklin y su famosa cometa en mitad de un grind





y carecen totalmente de *popping* (al mismo tiempo que hacen gala de un suave *frame rate*). La jugabilidad, punto fuerte de la saga, se ve potenciada a través del nuevo modo Historia, repleto de eventos que activaremos con determinadas acciones, y de las nuevas posibilidades: *focus* (podremos ralentizar la acción a cambio de una pequeña parte de la barra de especial), *Freak Out* (si caemos intentando hacer un truco, podremos romper la tabla a cambio de una compensación) y la posibilidad de «taggear» las paredes con nuestros propios diseños. Repiten los modos de creación de parque/skater/etc., y On-line como guinda a la sexta entrega de la saga de deporte extremo más significativa y jugable de la historia de los videojuegos. ■ **Doc**

TONY HAWK U. 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El nuevo motor gráfico y los gigantescos escenarios.
[+] La aparición de Bam y Phil Margera, Wee-Man y Steve-O.
[-] Está dirigido a un público muy específico.
[-] Comenzar en el género con la sexta entrega es imposible.

16+

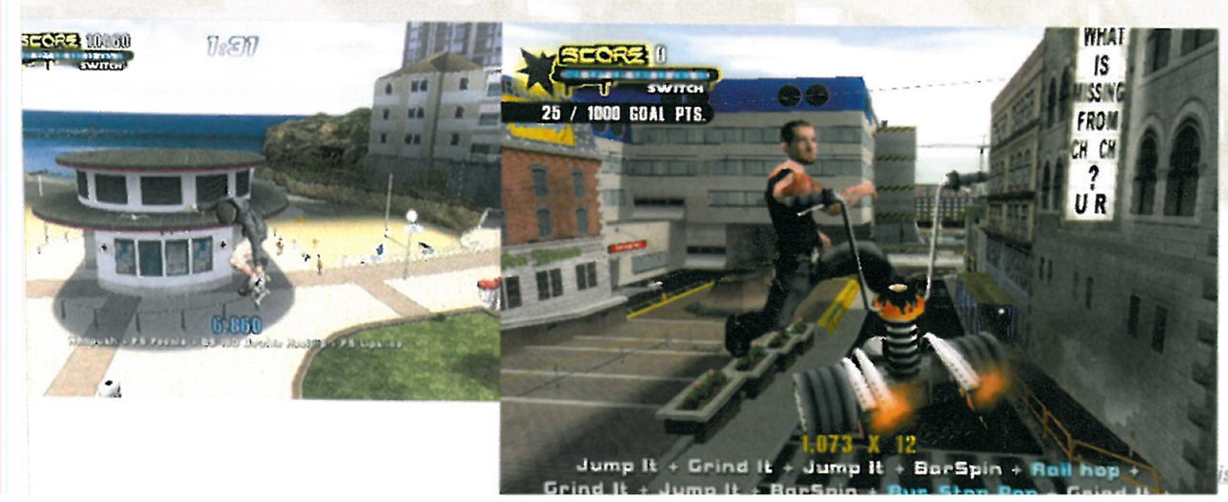
9.1	**GRÁFICOS:** El estilo gráfico es algo más infantil que en anteriores entregas, pero el engine 3D es mucho más potente...
9.0	**AUDIO:** La banda sonora está compuesta por temas de The Doors, Frank Sinatra, Johnny Cash, Sugarhill Gang...
9.3	**JUGABILIDAD:** Un modo Historia con un montón de variantes y nuevas habilidades, y por supuesto, modo On-line.
8.8	**DURACIÓN:** Modo Historia, modo Clásico, los modos «Crea-tu-...», posibilidades On-line... THUG2 es un juego infinito.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Neversoft vuelve a evolucionar su saga dando más y mejor a los seguidores de los títulos protagonizados por Tony Hawk. Su modo Historia, sus posibilidades On-line y su diversidad de modos le garantizan una vida casi infinita.



PlayStation 2



«ÚNETE A TONY HAWK Y COMPITE CONTRA EL EQUIPO LIDERADO POR BAM MARGERA»

LOS URBZ

Llegan los Sims más radicales y urbanos que nunca



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: MAXIS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SIMULACIÓN/ ESTRATEGIA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
DISTRITOS: 9
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 1198 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://urbzsims.ea.com

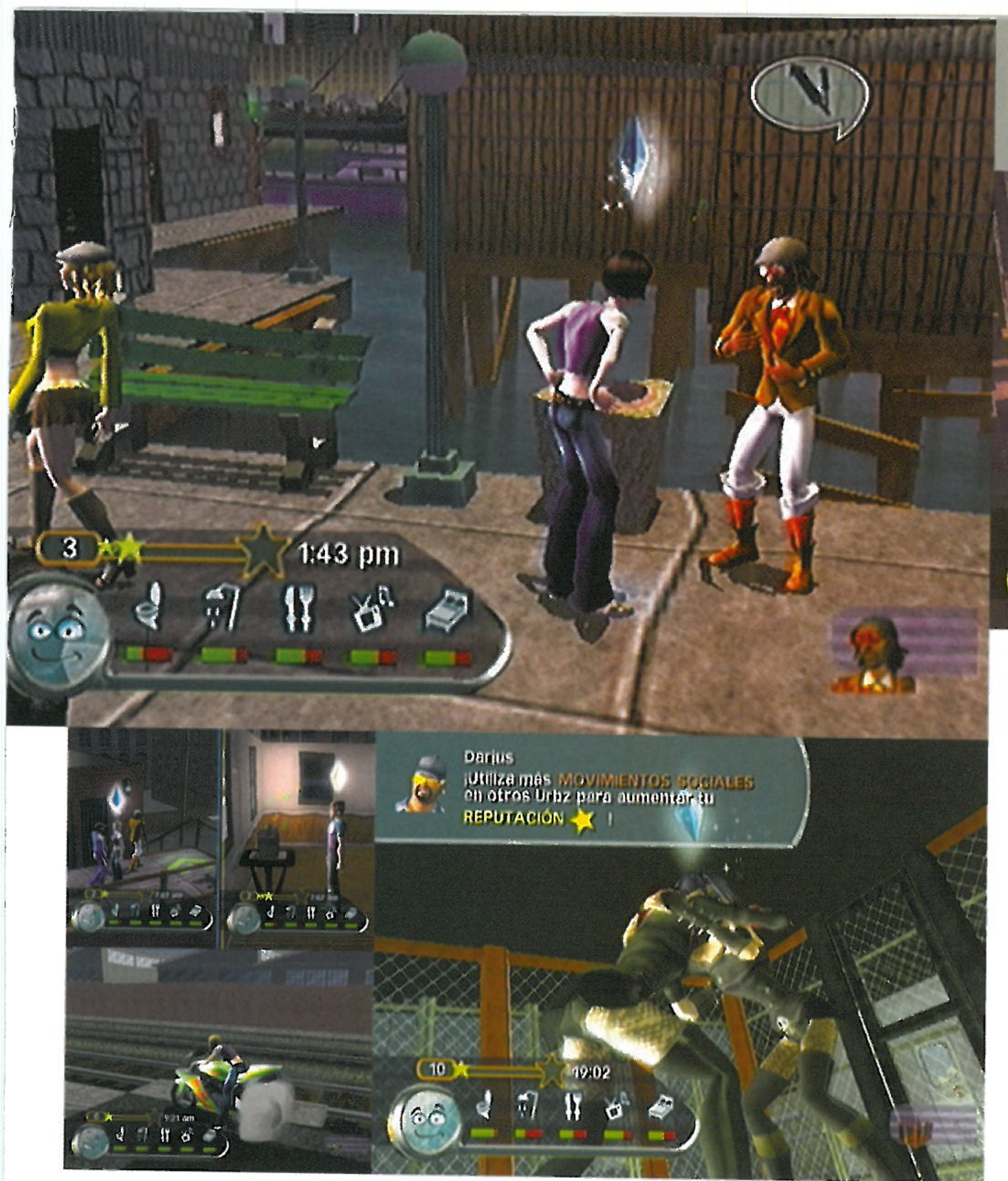
Cuando comenzamos a oír hablar de este juego, lo primero que nos llamó la atención, además de su radical estética urbana, es que por primera vez los títulos de consola se iban a desmarcar de la concepción original de la saga de PC (que, de hecho, ha continuado en su línea con la reciente aparición de *Los Sims 2*). A priori, la idea de 9 distritos habitados por diferentes tribus urbanas con motivaciones propias y el objetivo de ser el habitante más popular de la ciudad resultaba de lo más prometedora. Desgraciadamente, en la práctica no resulta tan divertido como cabría esperar. Una vez en cada distrito, la mecánica de juego es idéntica; hay una tienda, un lugar de trabajo y una zona restringida. Deberemos comenzar por ganar unos «simoleones» ya sea haciendo *piercings*, esculpiendo esculturas, cocinando *sushi*, o haciendo de modelo pero siempre mediante el mismo sistema de repetir las combinaciones de botones que vayan apareciendo en pantalla. Después, llega la parte más entretenida que es la de darle

HAZTE «POPU»

A medida que crezca tu reputación, la cara de tu *Urbz* sustituirá a las fotos de Darius (el ciudadano más conocido al comienzo del juego) que empapelan la ciudad. Captura tu imagen con la cámara EyeToy y serás tú el popular.

«SEGÚN EL DISTRITO QUE HABITES DEBERÁS CONVIVIR CON SKATERS, RAPEROS, SINIESTROS, GLAMOUROSOS, MOTEROS...»





■ Uno de tus trabajos será domesticar hurones, y es que hay quien dice que son «la mascota del futuro»



(previo pago) a nuestro *Urbz* un aspecto adecuado al distrito pudiendo elegir además de la ropa, toda suerte de complementos como sombreros, gafas de sol, joyería, cinturones y hasta tatuajes y *piercings*. Con la apariencia requerida nos será más fácil conseguir un nivel de reputación suficiente para poder pasar a la zona restringida. Ahora, sólo tendremos que ir ascendiendo en el trabajo y mejorando nuestra imagen social (lo que nos permitirá crear una banda) para poder ir desbloqueando nuevos distritos donde, aunque con una ambientación diferente, el mismo cuento vuelve a empezar. En esta entrega los personajes son un poco más autónomos y el jugador podrá estar un poco menos pendiente de las necesidades básicas para centrarse en la interacción con otros *Urbz*. Para ello, contaremos con una amplia variedad de opciones como «Romper el hielo», «Ser malote», «Ser buenote»... Y una serie de movimientos sociales que iremos ampliando a lo largo del juego y que deberemos adaptar a la persona con la que estemos «hablando». En cuanto al apartado técnico, hay que decir que los gráficos son impecables. A los excelentes efectos de luz, se une la posibilidad de acercar más que nunca la cámara a los personajes de modo que podamos apreciar sus gestos y detalles tales como sus *piercings* y su maquillaje. En el apartado sonoro, recordar que la música corre a cargo de los *Black Eyed Peas* con sus voces filtradas al *Simlish*, el particular idioma de los *Sims*, y cuyos miembros cuentan cada uno con su propio personaje en el juego (el propio Will.I.Am será quien nos de la bienvenida a la ciudad). Por último, señalar que ***Los Urbz*** incluye un modo para dos jugadores en el que cada uno podrá «hacer su vida» en cada una de las mitades de la pantalla partida. ■ ***Supernena***

LOS URBZ

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El apartado gráfico, podemos ver cada gesto de los Urbz.
[+] La banda sonora a cargo de los Black Eyed Peas.
[-] La mecánica de juego, extremadamente repetitiva.
[-] No poder colocar nuestra cara al Urbz con EyeToy Cameo.

12+

9.3 **GRÁFICOS:** Podemos acercar la cámara a los personajes más que nunca. Muy buenos efectos de luz.

9.0 **AUDIO:** Los Urbz hablan en su particular idioma, y también interpretan la banda sonora de los Black Eyed Peas.

8.9 **JUGABILIDAD:** Hasta que tengamos un grupo, será fácil manejar un solo personaje.

8.0 **DURACIÓN:** Aunque en principio el juego es largo, será difícil no aburrirse de hacer casi lo mismo distrito tras distrito.

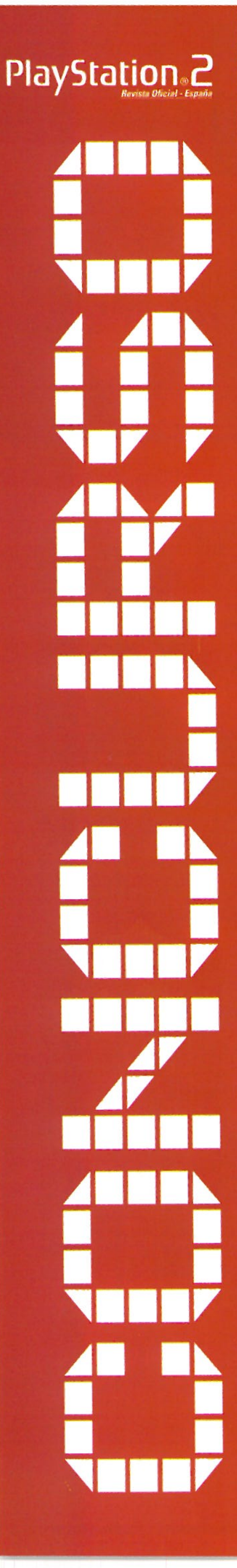
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque gráficamente está muy conseguido y cuenta con un planteamiento muy original, lo cierto es que más allá de dotar a nuestro Urbz del aspecto adecuado para cada zona, el juego enseguida se hace repetitivo.



(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de conocer la cara oculta de un agente secreto en ***GoldenEye: Agente Corrupto***. Si quieres ser el afortunado ganador de uno de los 45 juegos que sorteamos tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del día 16 de diciembre.



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **goldeneyeps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5584** el siguiente mensaje: **goldeneyeps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0.90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de diciembre.

.HACK/ VOL. 3 OUTBREAK VOL. 4 QUARANTINE

Finaliza la gran odisea rolera de Bandai



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: CYBERCONNECT 2
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN.
GÉNERO: RPG DE ACIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 01
MUNDOS: 4 SERVIDORES
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 01
MEMORY CARD: 682 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.dothack.com

Con un par de meses de diferencia **Atari** lanza en nuestro país las dos últimas entregas de la saga *.hack/*. Si queda alguien en nuestro país que no sepa de qué va esto, se trata de un RPG en tiempo real que se desarrolla en un mundo que imita a los MMORPG. Es decir, que el protagonista se conecta a un servidor y cuenta con un «avatar» con el que recorrer este universo. El eje central son las ciudades en las que podremos relacionarnos con otros personajes (que imitan al resto de jugadores en un título en red), comprar armas y objetos, etc. Desde ella también entraremos en las fases de acción, que se generan aleatoriamente en base a una serie de palabras. Nuestro grupo de héroes puede constar de tres personajes, aunque siempre controlaremos a Kite, el protagonista, y los demás actuarán según el patrón de inteligencia artificial que hayamos asignado. Dada la escasez de juegos de este tipo, puede convertirse en una alternativa bastante curiosa, sobre todo si hemos jugado a los dos anteriores, pues podremos utilizar la partida grabada en nuestra tarjeta de memoria. Por último, felicitar a **Atari** por atreverse a traer la saga completa. ■ ***Dani3po***

AÑADIDOS

Con cada una de las dos entregas, como ocurría con las anteriores, se incluye un OVA de la serie *.hack/Liminality*. Pero además, si compras el tercer capítulo te llevarás a casa otro DVD con capítulos de la serie de TV *.hack/Sign*.

.HACK VOL. 3 Y 4

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El argumento es original y está lleno de humor blanco.
[+] Un montón de niveles y miles de objetos para recolectar.
[-] El desarrollo es muy convencional.
[-] El control, sobre todo en el salto, no es demasiado preciso.

12+

8.0 **GRÁFICOS:** Todo sigue igual. Buen diseño de los personajes, pero se nota que el juego tiene ya sus años.
8.5 **AUDIO:** Lo más destacado es que las voces pueden ser escuchadas en inglés o en su lengua original, japonés.
8.4 **JUGABILIDAD:** El control sigue siendo un poco extraño, y la cámara nos jugará alguna que otra mala pasada.
9.0 **DURACIÓN:** Si te haces con estas entregas y las finalizas, habrás invertido más de cien horas en esta peculiar saga.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Como RPG de acción sigue siendo recomendable, pero ahora que llega a su fin nos preguntamos si no hubiera sido más acertado sacarlos todos juntos como pack, o al menos cada uno a un precio más reducido.

8.2 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente 902 01 01 27
FONDOS EN COLOR
envia WAP67 + un espacio y codigo de tu foto o animacion al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 90
top10
ANIMACIONES
ANIMA TU MOVIL
LOS+ PEDIDOS
ENVIA TU CHRISTMAS POR MÓVIL
ESPECIAL FONDOS NAVIDAD
¡¡TODOS LOS CONTENIDOS PARA TU MÓVIL!! EMPIEZA A DESCARGARTELOS ENVIANDO TODO AL 7717
TODO ESTO Y MUCHO MAS EN WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
ESCUCHA LOS POLIFONICOS ANTES DE DESCARGARLOS, TODAS LAS CANCIONES Y FOTOS Y JUEGOS...
POLIFONICOS Envia POL61 + un espacio y el codigo del tono al 7808
O LLAMA AL 806 41 69 90
si quieres otro polifónico que no ves aqui envia POL61 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7808
TOP20
84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
82172 Barcelona
84446 Cara al sol
84760 Obsesion
84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84942 Con la luna llena
83188 Real Madrid
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84440 El señor de los anillos
84997 Valio la pena
82935 Noches de bohemia
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
83808 Himno de España
CINE/TELEVISIÓN
84064 Darth Vader Marcha I
80044 Rocky
84724 El bueno, el malo y el feo
80125 Mortal Kombat
80096 Pulp Fiction
84207 El Padrino
84437 Shin Chan
80131 Buffy Cazavampiros
83658 Star Wars
80074 El equipo A
80065 Friends
83834 La abeja maya
80048 El coche fantastico
80174 Expediente X
80014 James Bond
80091 20th Century Fox
84433 Nos vamos a la cama
80023 Austin Powers
80249 Futurama
84696 7 vidas
83648 La familia Munster
84692 Rasca y pica
83884 El principe de Bel air
80194 Dirty Dancing Time of Life
84823 Harry Potter
84268 Embrujadas
83836 Heidi
84940 Sexo en Nueva York
80024 Matrix
83866 Bajo del mar
82054 Ain´t no mountain high enough
80336 MacGyver
ESPAÑOLAS
84993 Precisamente ahora
83849 Molinos de viento
84267 Buleria
82380 Dame Veneno
84918 Camina y ven
84919 Una foto en blanco y negro
84744 Malo
84904 Hablando en plata
83796 La madre de Jose
84426 Abre tu mente
84720 Lola
84090 Tengo
82247 Cannabis
84791 La rueca
83856 20 de enero
84734 Insoportable
84520 Oye el boom
84432 Fuente de energia
84731 La vida al reves
84833 Bambu bambu
82004 A Dios le pido
85021 Al carajo
84852 Duele el amor
82740 Maldito Duende
84532 Ya nada volvera a ser como antes
83902 Son de amores
83599 Papi chulo
85011 Esos dias
POP-ROCK
84779 Mariacaipirinha
80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84905 Lets get it started
84922 Sick and tired
84930 Del pita del
84519 Left outside alone
84822 Opa opa
84943 Shrek 2
84897 Bubblin
84204 In the shadows
84252 Hey ya
80062 In The End
84421 With or without you
84976 American idiot
84248 Losing my religion
84899 Bum
84901 Chocolate
83662 Crazy in love
84928 Thunderbirds
80150 Bitter sweet symphony
84701 This love
84953 Angel
85018 Move ya body
83885 Numb
84061 Shut up
85030 My prerogative
SUPER TONOS
84369 LA CHICA DE AYER
84918 CAMINA Y VEN
84779 MARÍA KAIPIRIÑA
84901 CHOCOLAT
84922 SICK AND TIRED
84926 DESPRE TINE
DISCO-TECNO
80093 Equador
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti danzare
80642 Enjoy the silence
83228 Samba Adagio
81664 Children
83661 Axel F 2003
84572 Infected
80067 Belissima
83786 Desenchantee
80041 Heaven
84776 Stripped
84958 Magalenha
VIDEOJUEGOS
83739 Final Fantasy
83737 Dragon Ball Z
HIMNOS Y FÚTBOL
84094 Himno de riego
84489 Els segadors
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
82190 Betis
84494 La internacional
84932 Real Sociedad
84855 Amunt Valencia
84487 We are the champions
84049 Scotland the brave
NOVEDADES
85021 Al carajo
85022 Change
85023 Room service
85028 Vertigo
85029 Amor de madre
85030 My prerogative
85031 No soy un Bastritboy
85033 Nada valgo sin tu amor
85034 RCD Espanyol
85036 Como tu
VILLANCICOS
82648 Feliz Navidad
82667 Fum, Fum, Fum
SONIBROMAS
código broma
77271 Hablando aleman
77256 Uuu que es eto?
Boris
Pocholo
77123 Que alguien me coja!
Papuchi
Carcajada
Tienes un mensaje nuevo
Te llama la guardia civil
Descuelga cobarde
Españoles Franco ha muerto
Doctor Maligno
Es tu jefe no lo cojas
Hola, hay alguien?
R2D2
Del pita del
Pedos y eruptos
SONIDOS REALES
77243 Del pita del (Anuncio)
Coge el puto telefono cabron!
Sirena de policia
Harley Davidson
77002 Grito de Tarzan
Bebe gracioso
Esta sonando mi telefono
Burro
Raro, raro, raro...
JUEGOS envia JUEGOS21 + un espacio + el código del juego al 7494
O DESCÁRGALOS LLAMANDO AL 806 41 69 96
BUSCA JUEGOS envia JUEGOS21 +espacio +la categoría del juego deseado al 7494 ej: juegos21 accion
1600 1601 1018 1090 1013 1602 1088 1413
JUEGA DONDE Y CUANDO QUIERAS EN TU MÓVIL
+JUEGOS
Wizard Pinball
Connect Four
NUEVOS
1823 The Powerpuff
1409 Bitrix
1010 Rayman Golf

■ La Magefesa 5000 pica hielo y carne, hace batidos y mediante un sencillo accesorio se convierte en una máquina asesina, perfecta para despedazar soldados

METAL SLUG 3

O cómo conseguir los mejores gráficos 2D con un hardware de 1990



COMPAÑÍA: IGNITION/SNK
DESARROLLADOR: SNK
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MISIONES: 5
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-CASTELLANO
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 98
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 35,95 €

http://www virginplay.es

SNK ha pasado a la historia de los videojuegos no sólo por firmar legendarias sagas de lucha (*KOF, Fatal Fury*), sino por ser la creadora de NeoGeo, la consola más longeva de todos los tiempos (superando incluso la Game Boy de **Nintendo**). Una verdadera bestia surgida en 1990, excesiva hasta en su precio, que se mantuvo en primera línea de fuego hasta hace poco menos de tres años. ¿El secreto de NeoGeo? La mastodóntica capacidad de sus cartuchos (hasta más de 700 Mb) que disparaban el precio de los juegos, pero que permitían a los grafistas ofrecer una animación y detalle visual con el que jamás podrían haber soñado los equipos de desarrollo de **Sega** o **Nintendo**. Con NeoGeo, el término «jugar a las recreativas en casa» no era una exageración. Era una realidad. ***Metal Slug 3*** (aparecido originalmente en la consola de **SNK** en el año 2000) es una muestra inmejorable de la filosofía NeoGeo: gráficos increíbles, jugabilidad de recreativa y mecánica clásica. Estas virtudes han hecho de la franquicia *Metal Slug* una de las más adaptadas a otros sistemas, con más o menos acierto. Esta entrega **PS2** pertenece a la primera categoría. Con la mejor animación que se recuerda en un *arcade* 2D, ***Metal Slug 3*** te ofrecerá 5 fases repletas de acción frenética, humor y rutas diferentes dentro de una misma fase. Un auténtico festín de buenos gráficos en el que el único lunar lo ponen los créditos infinitos (un mal endémico de los cartuchos de NeoGeo). Recurre al autocontrol y márcate tú mismo un cierto número de créditos a gastar o de lo contrario te «pulirás» el juego en menos de una hora. Eso sí, la versión PAL es de las mejores que hemos visto este año: 60Hz, textos en castellano y con un precio realmente interesante: 35,95 Euros. ■ ***Nemesis***



METAL SLUG 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El detalle y animación de los gráficos.
[+] La cuidada adaptación a PAL.
[+] El precio, sólo 35,95 Euros.
[-] Los créditos infinitos... La eterna maldición de NeoGeo.

12+

9.0 **GRÁFICOS:** Diseños caricaturescos y la mejor animación que hayas visto jamás en un shooter en 2D.

8.0 **AUDIO:** Una potente banda sonora de la vieja escuela, algo eclipsada ante tanta explosión y tanto grito digitalizado.

8.6 **JUGABILIDAD:** El control es de recreativa (es decir, impecable). El problema es que es difícil no morir unas 15 veces por fase.

7.0 **DURACIÓN:** Los «continues» infinitos son el principal mal de Metal Slug 3. Ni siquiera los dos modos extras logran compensarlo.


PUNTUACION OFICIAL

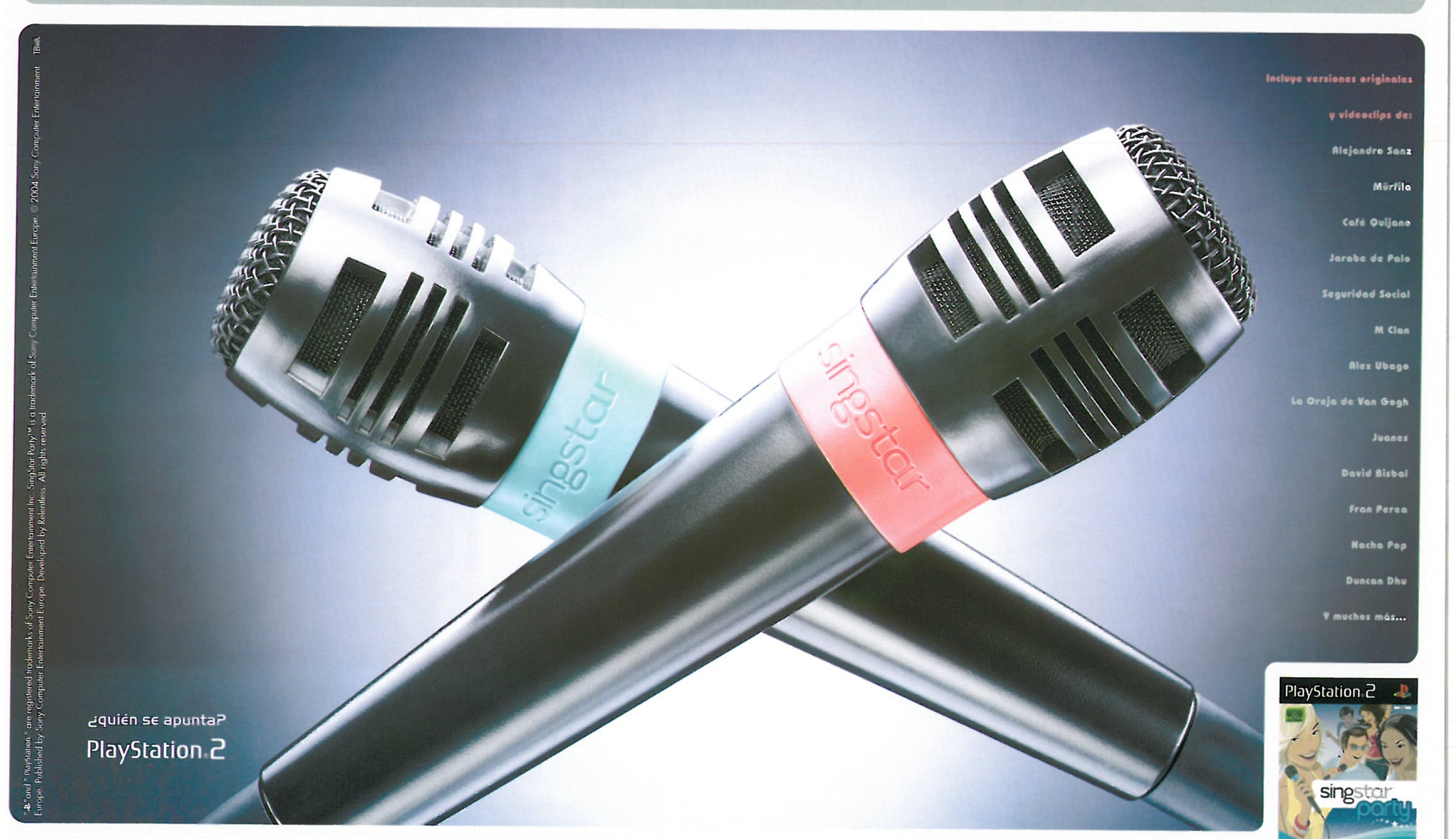
CONCLUSIÓN: Su bajo precio y excelente calidad gráfica hacen de Metal Slug 3 un título a tener en cuenta para los fanáticos de los shooters de la vieja escuela. Y por una vez no tendrás que leerte un manual de 40 páginas antes de jugar.

8.0
(SOBRE 10)

PlayStation 2
Revista Oficial - España

¡DOS MINIJUEGOS EXTRA!

Tras finalizar el *arcade* (algo no muy difícil, por «cortesía» de los créditos infinitos) podrás acceder a otros dos modos de juego: el *survival* «Asalto a Nave Nodriza» y el minijuego «Chubby Isle Paradise».


La lucha ha comenzado.
Incluye versiones originales
y videoclips de:
Alejandro Sanz
Mürfila
Café Quijano
Jarabe de Palo
Seguridad Social
M Clan
Alex Ubago
La Oreja de Van Gogh
Juanes
David Bisbal
Fran Perea
Nacho Pop
Duncan Dhu
Y muchos más...
singstar
singstar
¿quién se apunta?
PlayStation 2
PlayStation 2
singstar party
3+
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SingStar Party™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless. © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved
Y claro está, tendrás que prepararte: claras de huevo, gárgaras, vahos... Porque aquí tu voz, es tu única arma. Y si no la sabes usar, estás perdido. Escoge a tus rivales, y micrófono en mano, enséñales quien lleva aquí la voz cantante. Afina tus cuerdas y lucha por estar a la altura de los mejores cantantes con 30 grandes éxitos de hoy y de siempre. Y cuidado con los gallos, porque a nuestro sistema de evaluación no le gustan nada. Nuevo SingStar Party. La lucha por ser una estrella de la canción ha comenzado.

■ Uno de los escenarios que visitaremos será el castillo de un vampiro









COMPAÑÍA:
SONY ON-LINE
DESARROLLADOR:
SNOWBLIND STUDIOS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO:
RPG DE ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
NIVELES: 50
PERSONAJES: 5
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 845 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEND.: 59,95 €

http://www
championsofnorrath.com

CHAMPIONS OF NORRATH

El RPG de acción americano llega al universo de Everquest

Han pasado ya bastantes meses desde que *Champions Of Norrath* apareciera en Estados Unidos, de hecho hace un tiempo que venimos recibiendo noticias y material gráfico de su secuela, *Return To Arms*. El inexplicable retraso por parte de **UbiSoft** a la hora de traerlo a nuestro país no ha hecho sino aumentar nuestras ganas por jugar al que ha sido considerado por muchos medios internacionales como el mejor RPG de acción de la historia de **PlayStation 2**. Claro está que siempre existirá la eterna batalla entre la concepción que los desarrolladores japoneses y americanos tienen de este género. En esta ocasión nos encontramos ante un claro exponente de esta segunda variante. Los que hayan jugado a cualquiera de las dos entregas de *Baldur's Gate: Dark Alliance* ya conocerán de lo que se trata. De hecho, los creadores del título que nos ocupa son los responsables del primer capítulo, y más tarde decidieron trasladar su buen hacer al universo de *Everquest*, uno de los más populares dentro de los juegos de rol masivos multijugador para PC. En cualquier

«CINCO PERSONAJES, CINCUENTA NIVELES Y MILES DE OBJETOS A CONSEGUIR»



A DOS MANOS
Algunos personajes tienen la capacidad de manejar un arma con cada mano, aunque con una penalización para la controlada con la izquierda.

...tunate you have arrived. Free me and I can help you end ...bruuk's mad scheme. You see the seals? Break them, and I will be free.

■ Durante el juego dispondremos de tres niveles diferentes de zoom. El más cercano es ideal para observar los gráficos con todo detalle, aunque el medio es el más

■ El nivel que se desarrolla bajo el agua es uno de los más espectaculares del juego

ARMAS

En nuestro deambular por el mundo de Norrath encontraremos todo tipo de armas al romper barriles, acabar con los enemigos o en las diferentes tiendas. No siempre las podremos empuñar todas; algunas requieren un nivel determinado o un tipo de personaje concreto. Sólo el bárbaro puede utilizar el arsenal completo. Además, si nos hacemos con una «piedra elemental», podremos imbuir poderes de fuego, electricidad, etc.

caso, la historia de *Champions Of Norrath* se desarrolla cientos de años antes, aunque podremos encontrar algunas referencias con el juego de **Sony** On-line. Cinco personajes seleccionables desde un principio (Bárbaro, Elfo Oscuro, Clérigo, Mago y *Ranger*), en sus versiones femenina y masculina, que deben enfrentarse contra todas las hordas de Norrath. Bajo una perspectiva en tercera persona (con tres niveles de *zoom*, aunque la que acabaremos utilizando nos muestra una visión amplia del escenario) combatiremos con un estilo eminentemente *arcade*. Sólo utilizando un botón efectuaremos todos los *combos*. El resto queda reservado a los hechizos y al uso de las pociones. De lo que realmente disfrutará el fan de este tipo de juegos es de la evolución de nuestro personaje. De entrada, los cinco son bastante diferentes. A medida que ganemos puntos de experiencia podremos ir mejorando sus cualidades básicas a nuestro antojo. Pero también contaremos con habilidades de todo tipo, desde hechizos a ataques especiales, totalmente personalizables también. Por si fuera poco, se incluyen miles de objetos diferentes (armas, piezas de armadura, amuletos, etc.). Cada vez que juguemos serán distintos, así como el diseño de los niveles y los enemigos. Es por ello que el juego aparece en un DVD de doble capa. Para poner la guinda al pastel, se ofrece una opción para un máximo de cuatro jugadores simultáneamente, ya sea vía Internet o en la misma consola utilizando el *multitap*. Todo un lujo. ■ ***Dani3po***

CHAMPIONS OF N.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Acción «inmersiva» y jugabilidad inmediata.
[+] Una gran libertad para personalizar a tu personaje.
[+] Hasta cuatro jugadores mediante multitap u On-line.
[-] A veces se hace demasiado complicado.

12+

92 **GRÁFICOS:** El motor del juego pone en movimiento bellos entornos, personajes y un montón de enemigos con gran fluidez.

91 **AUDIO:** La música orquestada sigue el ritmo de la acción, y los efectos de sonido y voces son de buena calidad.

94 **JUGABILIDAD:** La adaptación al juego es prácticamente inmediata, y la diversión que proporciona muy alta.

94 **DURACIÓN:** Se trata de uno de los juegos de su género más longevos, y además cuenta con la opción multijugador.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si te gustó Baldur's Gate: Dark Alliance y su secuela, alucinarás con lo que te ofrece Champions Of Norrath. Supone un gran paso adelante en los RPG de acción, a pesar del retraso con el que llega a nuestro país.



PlayStation 2

■ Desde este menú podremos personalizar a nuestro héroe con todo tipo de objetos





COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 3
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
PERSONAJES: 6
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 99 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP RECOMEN.: 44,96 €

http://www.capcom-europe.com




MEGAMAN X COMMAND MISSION

El superhéroe más veterano cambia de registro

Los tiempos han cambiado mucho desde que el primer juego protagonizado por *Megaman* viera la luz a mediados de los ochenta. El gusto del público actual pide productos cada vez más elaborados y complejos. No se conforman con el típico plataformas de disparos de *scroll* horizontal, y mucho menos cuando tienen que desembolsar por él una cantidad elevada. Es por ello que los últimos juegos protagonizados por el «buque insignia» de **Capcom** habían pasado con más pena que gloria, incapaces de hacer frente al resto de lanzamientos de la compañía. Presentado por primera vez en el evento que tuvo lugar en Las Vegas en enero, donde se presentó todo su futuro catálogo, ***Megaman X Command Mission*** se proyectó como una forma de rendir tributo al personaje por su decimoquinto aniversario (aunque finalmente se ha retrasado algo más). Realmente nadie albergaba muchas esperanzas con respecto a su calidad, pero las cosas cambiaron cuando nos enteramos de que el equipo de desarrollo al que se le había encargado el proyecto era el mismo responsable del último capítulo de la saga *Breath Of Fire* (*Dragon Quarter*). Utilizando sus propias palabras, se propusieron crear un juego de rol por turnos «light», es decir, sin demasiadas complicaciones en forma de menús, parámetros o diálogos con los personajes. Nuestra aventura comienza en



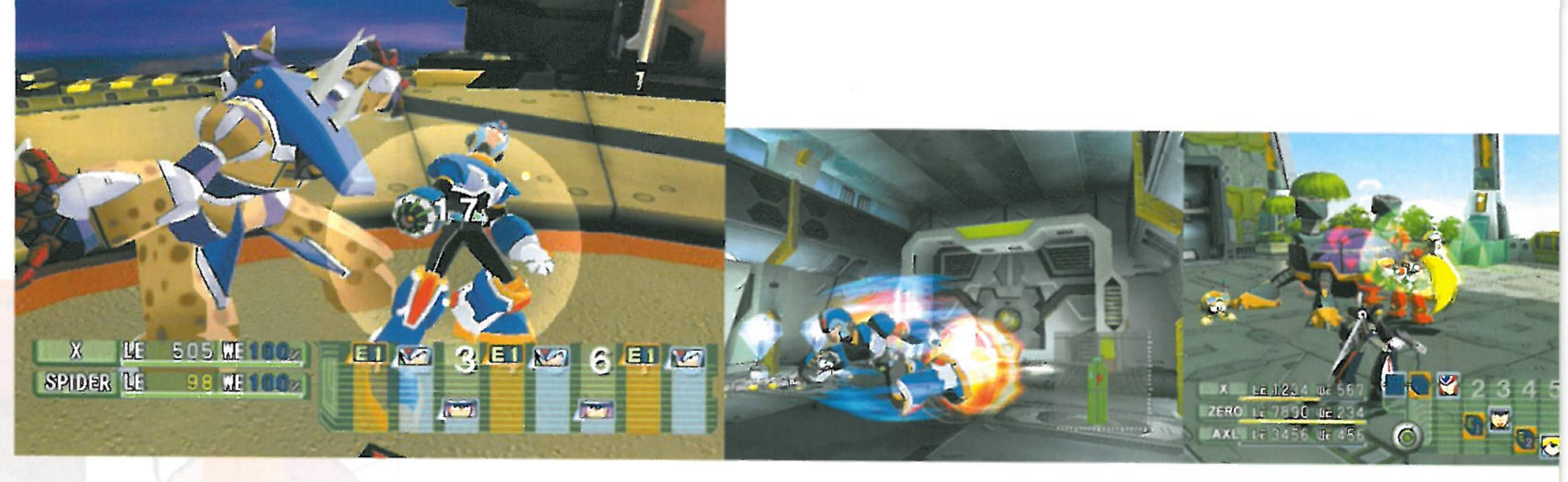


Un completo menú en pantalla durante los combates nos indicará la acción a realizar con cada botón

MEGAMAN EN PLAYSTATION

El héroe azul de **Capcom** ha protagonizado varias entregas para la 32 *bits* de **Sony**. Por un lado tenemos la aproximación a los RPG de acción de la mano de *Megaman Legends* (*Rockman Dash* en Japón), dos entregas en las que explorábamos grandes entornos con total libertad. Y por otro, la inagotable serie *X* (que comenzó en Super Nintendo) también ha contado con varios capítulos en esta consola. Por cierto ***Megaman X Command Mission*** esconde una *demo* de la octava entrega, de próxima aparición en nuestro país.





una misión de infiltración en un complejo enemigo dominado por los «Mavericks» (nuestros enemigos en el juego). Contaremos en esta especie de prólogo con tres personajes (aunque fuera de las batallas siempre controlaremos a Megaman). Los personajes serán conocidos para los *fans* de la saga, y la verdad es que sorprenden por su diseño y su marcada personalidad. Bajo una perspectiva en tercera persona exploraremos entornos (casi siempre interiores) no demasiado grandes que, junto con la ayuda del mapa, harán que no nos perdamos nunca. Una vez superado el prólogo llegaremos a nuestra base de operaciones, desde la que accederemos al resto de misiones. En ella también podremos equiparnos adecuadamente con armas principales, secundarias y los «Force Metal», que mejorarán nuestras características. Las batallas aleatorias son bastante recurrentes, pero no se hacen pesadas debido al grado de interacción durante las mismas (no nos limitaremos a elegir una opción del menú y observar el resultado). Con todo esto **Capcom** ha cumplido su objetivo: crear un título divertido, variado y apto para todo tipo de público, que gustará especialmente a los que encuentran demasiado complicado el desarrollo de otros juegos de rol por turnos o que, simplemente, se aburren con un complejo argumento. El único pero que se le puede poner al juego es la ausencia, una vez más, de una traducción a nuestro idioma, sobre todo cuando sí existe para otras lenguas europeas ■ ***Dani3po***

MEGAMAN X C.M.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es el cambio que necesitaba el popular personaje.
- [+] Las batallas son divertidas y muy ágiles.
- [-] No deja mucho margen a la exploración.
- [-] Para tratarse de un juego de rol no es demasiado largo.



8.8 **GRÁFICOS:** El diseño de los personajes es muy atractivo, aunque los escenarios parecen algo vacíos y simples.

8.6 **AUDIO:** Las melodías típicas de la saga amenizan la aventura, aunque las voces permanecen en inglés.

9.0 **JUGABILIDAD:** Su concepción sencilla permite jugar sin complicarse demasiado con menús y parámetros.

8.3 **DURACIÓN:** Completar la aventura, con las búsquedas alternativas incluidas, no nos llevará más de veinte horas.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La idea de Capcom de realizar un juego de rol por turnos accesible a todos los públicos ha dado resultados notables, a la vez que revive a un personaje que se encontraba en sus horas más bajas.

8.7 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



«DURANTE LAS BATALLAS CONTROLAREMOS A TRES PERSONAJES DE LA SAGA MEGAMAN»



■ **En todo momento conoceremos el orden en el que van a intervenir los aliados y los enemigos**



SECUENCIAS
En el modo Carrera se intercalan imágenes en las que nos van siendo presentados diferentes personajes. El principal, nuestro jefe de equipo, recuerda al Robert Duvall de *Días De Furia* tanto físicamente como por las charlas que larga. Será mejor hacerle caso...



COMPAÑÍA:
CODEMASTERS
DESARROLLADOR:
CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-8**
COCHES: **35**
CAMPEONATOS: **33**
CIRCUITOS: **52**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: **1084 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN: **59,95 €**

http://www.proein.com

TOCA RACE DRIVER 2

Convincente retorno de uno de los clásicos del motor

Durante años la saga *TOCA* deleitó en **PSone** a los aficionados a los juegos de conducción. Su paso a **PS2** no fue ni mucho menos traumático, sino todo lo contrario. Mantuvo todas y cada una de las cualidades que le dieron fama excepto una: el nombre. *Pro Race Driver* pasa ahora el testigo a ***Toca Race Driver 2***, que recupera en su título las emblemáticas siglas. Como entonces, la cantidad de vehículos, campeonatos y circuitos siguen siendo sus señas de identidad. Para disponer de ellos deberemos desbloquearlos en el modo Carrera cumpliendo unos objetivos cada vez más exigentes. Estos desafíos nos son planteados dentro de una historia que, mediante secuencias animadas, irá poniendo en contacto a nuestro todavía inexperto piloto con una serie de personajes que rodean el mundo de las carreras, empezando por un paternal *Coach*. La mecánica de conducción es sencilla pero deberá ir adaptándose tanto al variado tipo de automóviles como a la superficie del terreno. En la mayoría de las carreras apenas mantendremos el tipo durante las rectas y sólo podremos ganar posiciones en las curvas. Apurar al máximo las frenadas y arriesgar dibujando trazadas poco ortodoxas



DESTROZOS
Un pilotaje excesivamente agresivo dejará al coche como un cromo. Si se avería severamente la dirección, suspensión o el propio motor nos veremos forzados a la retirada.
Los desperfectos están muy bien representados.

«PRECAUCIÓN, AHORA LAS COLISIONES PUEDEN OBLIGARNOS A LA RETIRADA»



■ Se pueden grabar las repeticiones íntegramente y visualizarlas posteriormente cambiando de cámaras



Hay hasta 21 coches en pista, pero en el Rally de Cataluña estaremos solos



GALERÍA DE COCHES

Comenzaremos en un Ford GT y poco a poco desbloquearemos coches tanto clásicos como actuales, hasta un total de 35: Jaguar XKR, Land Rover Wildcat, Seat León, Mitsubishi Lancer Evolution VII, Ford Mustang del 68, etc.



De las cuatro perspectivas la más práctica es la trasera, aunque la sensación de velocidad es mayor en otras



son la única manera de plantar cara a los rivales. Como en la entrega anterior los desperfectos sufridos por el coche están magníficamente representados, con cristales y faros hechos añicos, parachoques descolgados, etc. Pero a diferencia de la entrega anterior, **Codemasters** ha puesto límite a los contactos; hay que estar atentos a los diversos indicadores de daños, bajo el cuentarrevoluciones, que reflejan la intensidad de los mismos y la parte averiada en sí. En unos casos lo solventaremos en boxes pero en otros nos veremos obligados a abandonar, teniendo en cuenta que si no se puntúa en una carrera es casi imposible pasar de campeonato, así que mucho cuidado. Está claro que el mayor atractivo del juego es el amplio espectro de vehículos y circuitos (con licencias reales), que ponen a prueba nuestra versatilidad y capacidad de cambio de registro. Hay por ejemplo recorridos urbanos, circuitos ovales, rallys en tierra o asfalto, carreras de convertibles e incluso competiciones *SuperTruck*. Ford, Jaguar, Nissan, Aston Martin, Mitsubishi, etc., prestan algunos de sus modelos más bellos al programa. Su reproducción es buena, lo mismo que la del asfalto, lo que contrasta con la simpleza de los entornos. Es una pena porque la gran cantidad de localizaciones se presta a un mayor cuidado de los pequeños detalles. No es lo más importante, así que aquellos que ya disfrutaron de alguno de los anteriores títulos de la saga lo harán también con éste, y los nuevos sabrán apreciar tanto su facilidad de manejo como la extensa variedad de campeonatos donde participar. ■ ***Molokai***

«DEBEREMOS CONVERTIRNOS EN PILOTOS POLIVALENTES Y ADAPTARNOS A CAMPEONATOS DE DIVERSA ÍNDOLE»

TOCA R.D. 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Muchos coches, bonitos y de diversa categoría y condición.
[+] Los destrozos en las carrocerías.
[+] Interesante desarrollo de la historia del modo Carrera.
[-] Un apartado musical soso como pocos.

12+

9.1 **GRÁFICOS:** Los coches son preciosos y los desperfectos de las carrocerías están muy bien, aunque no tanto como en FlatOut.
8.8 **AUDIO:** Las indicaciones desde boxes son algo rutinarias. Sólo nos serán de ayuda al «cantar» las curvas en los rallys.
9.1 **JUGABILIDAD:** Su manejo es sencillo, aunque los derrapes no sean muy reales. Competiremos On-line hasta con 8 jugadores.
9.3 **DURACIÓN:** Hay un total de 33 campeonatos y 52 circuitos (algunos meras variaciones) con la dificultad bien medida.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La saga TOCA puede estar orgullosa de su nueva creación. Quizá la conducción de alguno de los coches no corresponda fielmente a la realidad pero aglutinar vehículos tan diferentes en circuitos de todo tipo merece la pena.



PlayStation 2



Las carreras más lentas son las competiciones de Supertrucks. No es extraño si pilotamos mastodontes de 5 toneladas y 13.000 cc





FOTOGRAFÍAS

Con los créditos que logremos podemos adquirir fotografías, actuales o de momentos históricos, y completar el álbum del club. También hay fichas de jugadores y vídeos que nos muestran el estadio.



CLUB FOOTBALL 2005
REAL MADRID Y BARCELONA

El Real Madrid y el Barcelona juntos pero no revueltos

COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTER
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-5
EQUIPOS: CLUBES DE 7 PAÍSES
COMPETICIONES: 5
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 2.411 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59.90 €

http://www.proein.com

Codemasters ha creado una serie de simuladores de fútbol dedicados a los principales equipos europeos partiendo siempre de la misma base técnica. Entre ellos no podían faltar, por historial y masa de aficionados, tanto el Barcelona como el Real Madrid. Así, los dos programas son parejos en cuanto a opciones de juego y en lo referente al control de los jugadores sobre el césped. En ambos podemos participar en liga y copa españolas o bien competir en la Superliga contra los más poderosos conjuntos europeos. En total podemos enfrentarnos a clubes de los 7 países de Europa, de 1ª y 2ª división, más significativos, salvo Portugal. También es posible seleccionar y jugar con cualquiera de estos equipos. A la opción de crear un jugador para incluirlo en la plantilla y poco a poco mejorar sus habilidades (al principio desentona que da gusto), se ha añadido la posibilidad de jugar los partidos desde la perspectiva del jugador editado, de modo que sólo le controlaremos a él mientras el resto lo maneja la IA de la consola. Lo que diferencia cada programa será, plantilla y reproducciones físicas al margen, un álbum propio de cada club donde coleccionar fotos de jugadores históricos y actuales que nos recuerden momentos gloriosos del pasado y del presente. ■ ***Molokai***

«NOS PODEMOS ENFRENTAR A CLUBES ESPAÑOLES Y A LAS MEJORES ESCUADRAS EUROPEAS»

■ **El programa del FC Barcelona incluye menús en catalán, todo un detalle**

CLUB FOOTBALL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gran caracterización física de los futbolistas.
[+] Las nuevas posibilidades del Editor de jugadores.
[-] El comportamiento de los porteros es un tanto errático.
[-] No aprovechar las licencias para incluir jugadores de leyenda.

3+

8.6 **GRÁFICOS:** La reproducción física de los jugadores está muy conseguida, tanto de los titulares como de los menos conocidos.
8.7 **AUDIO:** Destacan los cánticos personalizados, como el «illa illa illa, Juanito maravilla del Bernabéu». Comentarios de J.A. De la Casa.
8.5 **JUGABILIDAD:** El control es, salvando distancias, similar al de Pro Evolution Soccer. Hay competiciones personalizadas.
8.3 **DURACIÓN:** Dependerá de la elección del tiempo de duración de los partidos y de la dificultad (ha pasado de tres a cinco niveles).

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los seguidores de alguno de estos dos equipos deben considerarlo como una alternativa a otros simuladores de fútbol, aunque se podrían haber exprimido más las posibilidades de dos clubes con tanta historia a sus espaldas.



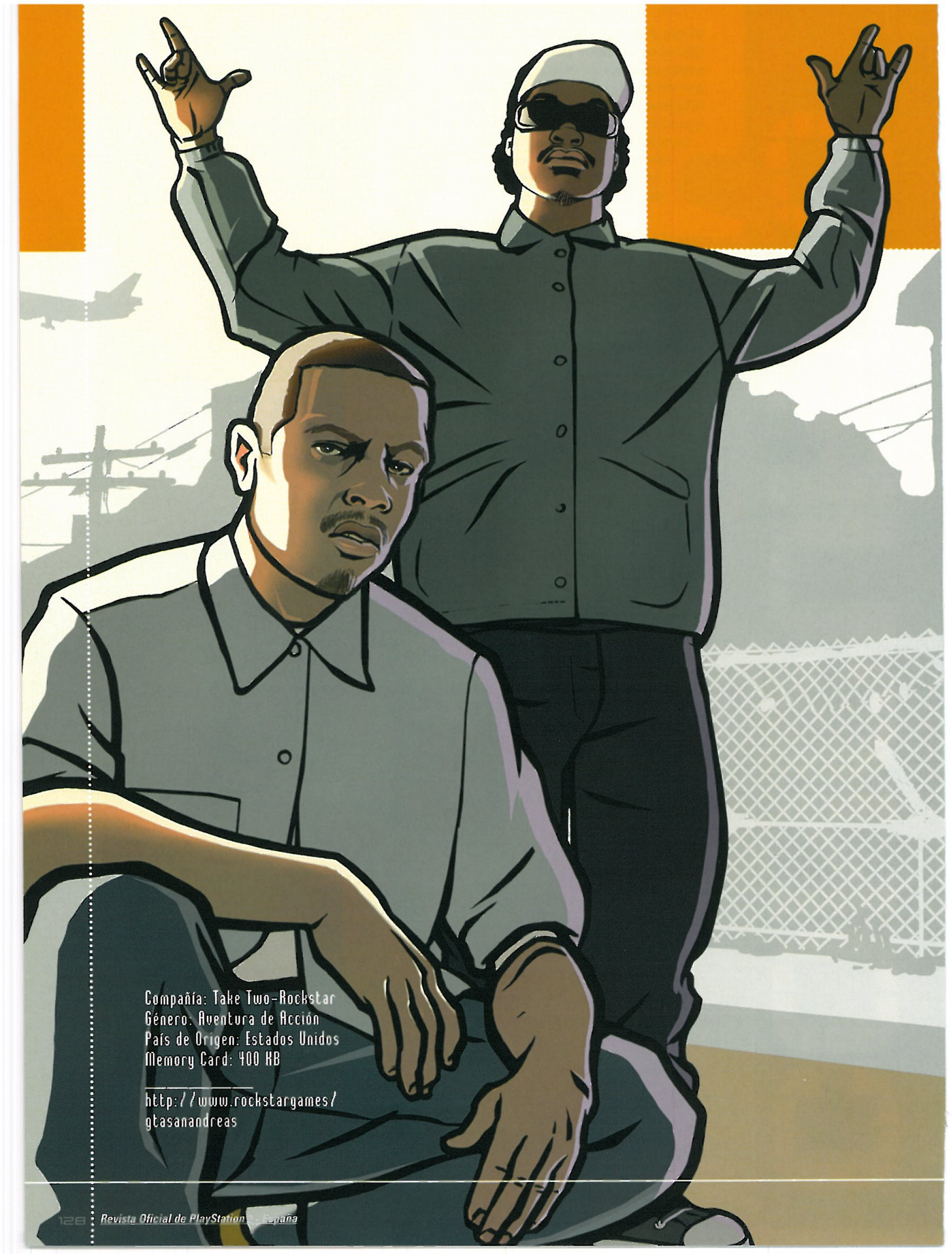
(SOBRE 10)

PlayStation.2





PlayStation 2
Revista Oficial - España
CONCURSO
Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en las alocadas carreras de FlatOut, uno de los juegos de conducción más originales para PlayStation 2. Si quieres ser el afortunado ganador de 1 Juego FlatOut, 1 Banda Sonora y 1 Camiseta, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 16 de diciembre.
FLATOUT
DIRTY DRIVING
PlayStation 2
BURNIN' MUSIC TO CRASH CARS TO
overplay.com
20 LOTES
Juego + Banda Sonora + Camiseta
FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Concepto de juego y desarrollo por Bug Bear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire y el logotipo de Empire son marcas registradas de Empire Interactive Europe, Ltd. En el Reino Unido, Europa y / u otros países. Todas las otras marcas y nombres son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados
¿En qué país se ha desarrollado el juego?
A) Aluche B) Finlandia C) Chiquitistán
12+
EMPIRE
BUGBEAR
CONCURSO FLATOUT
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra flatoutps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: flatoutps2 A
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de diciembre.



Compañía: Take Two-Rockstar
Género: Aventura de Acción
País de Origen: Estados Unidos
Memory Card: 400 KB

http://www.rockstargames/
gtasanandreas

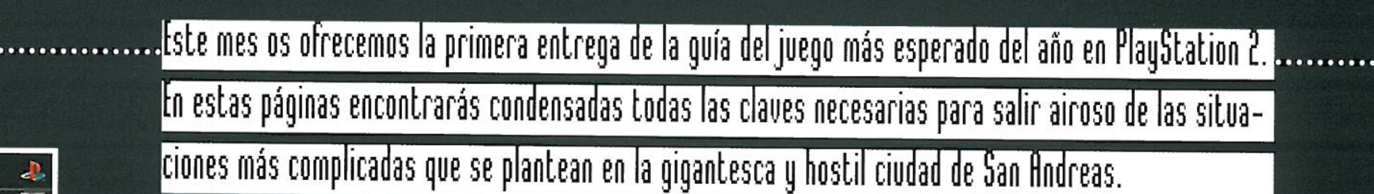
POR ANGELFRAN



Para llegar hasta el final

Este mes os ofrecemos la primera entrega de la guía del juego más esperado del año en PlayStation 2. En estas páginas encontrarás condensadas todas las claves necesarias para salir airoso de las situaciones más complicadas que se plantean en la gigantesca y hostil ciudad de San Andreas.





GTA SAN ANDREAS

LOS SANTOS: SWEET Y PRIMERAS MISIONES

Un viaje en avión, una llegada a casa y una noticia sobre una madre muerta. A Carl no se le ponen bien las cosas cuando llega al aeropuerto de Los Santos y un coche de policía le recoge «amablemente». Los policías son unos viejos conocidos de cuando Carl pateaba las calles con su banda. Los polis piensan que la pistola de Carl ha sido utilizada para matar a un policía y, tras quitarle el dinero y dejar que su maleta desaparezca, sueltan de malas maneras a Carl en el barrio de la banda rival de toda la vida. Tu vida puede correr peligro, pero no te preocupes, ante ti tienes todo un vehículo de última generación: una bicicleta BMX.

Ahora tienes que ir a casa de Big Smoke, es el primer «viaje» en mapa que te toca hacer en el juego, aprovecha para «explorar» las maravillas del barrio, poder atropellar a la gente y disfrutar de lo bien hecho que está el aspecto gráfico de GTA San Andreas... Bueno, volvamos al juego. En la casa de Big Smoke, los recuerdos inundarán la mente de Carl hasta que veas a Big amenazarte con un bate de béisbol, pero no te preocupes parará a tiempo y le reconocerá. Ahora es tiempo de coger el vetusto coche de Big e ir al cementerio para hacer una pequeña visita al hermano de Carl.

No hay buen rollo entre los hermanos, pues a Carl se le acusa de haber «pasado» de todos los entierros de amigos y familiares, e incluso el de su propia madre. En ese mismo momento, un coche con miembros de los Bawlers, enemigos acérrimos, disparan sus armas automáticas sobre el grupo y destrozan el coche de Big. Tras el disgusto inicial no hay más remedio que coger la bici de nuevo para llegar a la casa de Carl donde podremos grabar la partida. Pero no va ser una carrera fácil como la anterior, aquí serás perseguido, acosado y disparado por los «malos».

En casa podrás recoger ropa nueva. Sal de la misma, contesta el teléfono y ve a casa de Ryder, pero no está allí, así que ve a dar una vuelta y aprovecha para darte un corte de pelo. Puedes ir al restaurante donde te encontrarás con Ryder y tendrás algunos «problemillas». Ve al coche y regresa a casa.

Ahora deberías ver a Sweet y Smoke. Ellos están tranquilamente jugando al baloncesto. Te darán un spray para realizar graffitis de todo tipo y colocar tu preciado «tag» o firma donde quieras. Esta es una misión muy fácil, sólo tienes que seguir los indicadores del mapa y colocar allí tu «tag». Al cabo del tiempo, Sweet se irá. Tú sigue con el spray y al poco te las verás con dos tipos bastante antipáticos. Tras vencerles, firma sobre su «tag». Sigue dándole al «tag» en el mapa hasta que tengáis que iros a casita. El crack y demás sustancias ilegales están sobre las cabezas de Carl y sus amigos. Coge el coche y ve al punto amarillo. Te encontrarás con un colega, Big Bear, que está totalmente enganchado al crack; así que Carl decidirá darle un escarmiento a su camello. Ve al punto rojo y allí le encontrarás. Tendrás que matarle con el martillo para evitar que siga dando problemas a la gente. Recoge su bate y monta de nuevo en el coche. Ahora ve a una guarida de narcotraficantes, señalada en el punto amarillo, y prepárate para la pelea

más dura que has tenido hasta el momento. Cuando hayas liquidado a todo el mundo ve a casa de Sweet, allí tendrás un mensaje en el móvil. Cuando vayas tu y tus colegas a comer algo, tendréis problemas con unos chicos montados en un coche rojo, así que ve a por ellos, y tus colegas se ocuparán de agujerearlos, pero ten cuidado con los polis que se pondrán en medio. El mejor truco es colocarse a la derecha, detrás del coche rojo, y dispararle hasta que explote.
Una vez liquidados, regresa a casa de Sweet.
Tu banda necesita armas, así que ve a la guarida de Emmet donde encontrarás unas cuantas y podrás hacer practicas de tiro, que te será muy útil a partir de ahora.
Luego en el coche, ve a la tienda de ropa y compra algo, y aprovecha para ir al gimnasio que está al ladito para machacarte los músculos y conseguir que Carl sea todavía un tipo más duro.
A continuación deberás acabar con un grupo de chavales motorizados que no hacen más que molestar. Tras hacerlo, procura enviar el coche al taller de pintura para que los polis no te reconozcan. Ve a la casa de Sweet para comprobar que tienen problemas, recoge a Sweet que está mal y atropella a todos los tíos que tienes por delante. Ésta es una misión bastante difícil y exigirá que tengas un buen dominio sobre el coche.
Una vez acabada la misión, verás una discusión por motivos raciales: a la hermana le gusta un mejicano y tus amigos no están de acuerdo. De momento, ve al taller donde podrás cambiar el look a tu coche y ponerlo a tu gusto, además de saber algo de coches tendrás ahora una oportunidad para ganar respeto y pasta en una carrera «ilegal» de coches. Es una de las muchas oportunidades para divertirte en el juego, fuera del argumento principal. Una vez que todo ha acabado deberías recibir una llamada de Cesar, otro de los protagonistas del juego.
Tras las nuevas misiones disponibles, ve al Sur y aparecerá la Ammu Nation, así que ya sabes lo que te espera: todo un arsenal a tu disposición y un objetivo, destruir a los Ballas. Ve a su territorio y empieza a provocarlos con el spray de pintura y tendrás que enfrentarte a varios grupos de malos. Bien, acaba con ellos de forma secuencial y recoge todos los objetos que sueltan. Por cada banda que elimines, te quedarás con su territorio y, entonces, las cosas se pondrán muy divertidas. Cuando controles e impongas la ley en tu territorio, acabarás esta misión y ganarás un buen nivel de respeto.
¿Te suena Los Sepulcros? Bien, allí te reunirás con Sweet en un intervalo de tiempo entre las 9 y 5. En esta misión tienes que aprender a reclutar miembros para tu banda e instruirlos para futuras guerras de bandas. Después de esto tendrás una reunión con Sweet en el motel con la sana intención de limpiar el crack de las calles. En ese momento, el edificio es rodeado por las fuerzas especiales de la policía que os han localizado. Tú objetivo es llegar a las escaleras y alcanzar el tejado donde te encontrarás con Sweet. Ten cuidado con los polis, rodéalos cuando sea necesario y no te cortes de utilizar armas automáticas de calibre pesado. Usa las máquinas de refrescos para reponer estamina y sobre todo intenta encontrar chalecos antibalas.
Una vez en el tejado, un helicóptero de la poli te pondrá las cosas difíciles. Dispara al policía que está colgando del mismo y cuando lo hagas caer, huye a toda prisa en compañía de Sweet. Luego baja a la calle y monta en los coches donde tus compañeros te ayudarán en el tiroteo, aunque debes tener nervios de acero para esta parte de la misión, que es muy difícil.
Tras la introducción de la nueva misión, recibimos una llamada por parte de Cesar. Dirígete donde te indiquen y una vez allí introdúcete por una trampa. Ve al punto amarillo y protégete en el círculo de coches. Agacha la cabeza y levántate sólo para disparar, así llegarás a liquidar a todos los miembros de la banda rival. Ten cuidado, un último grupo viene en coche y puede alcanzarte. Agáchate y cuando hayan parado, utiliza la misma técnica que hiciste para liquidar a los otros. En este momento ya has acabado las misiones con Sweet.

COMPRA, COME, CORRE

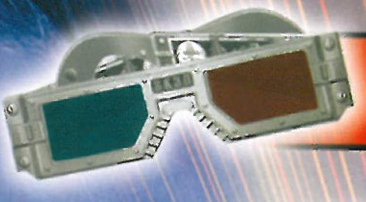
Un chico con clase debe ir bien vestido, así que aprovecha la ocasión para ir a la última último, el estilo «gangsta». Hay tiendas de sobra con todo tipo de vestimenta y en la calle puedes seguir muchos modelos a imitar, pues los chicos de Rockstar, la desarrolladora del juego, tienen mucha imaginación, o se han documentado visitando sitios como New Orleáns o el Bronx. La ropa es cara, pero eso no es problema en un juego como GTA, que yo sepa.
Efectivamente, el dinero es vital y hay muchas maneras de conseguirlo. Así que, para ello debes alimentar bien a Carl, las hamburgueserías abundan por toda la ciudad y tu chico debe tener el cuerpo bien formado y musculado, por lo que unas sesiones de gimnasio le irán de perlas. Luego pegará unas castañas el muchacho que te dejará asombrado.

LOS SANTOS: BIG SMOKE MISIONES

¿Hay algo mejor que ver fuera de la cárcel a un amigo? Smoke te lo va a pedir. Tienes que acompañarle a la cárcel a buscar a su viejo colega Jeffrey, que ahora se hace llamar OG Loc. Al parecer quiere ajustar las cuentas con un tipo llamado Freddy, así que harás de taxista una vez más.
En cuanto llegues a la casa de Freddy, llama al timbre y éste escapará en su moto. De momento, persíguele, pues va a ser muy difícil alcanzarle con un disparo. Síguele hasta el Este de Los Santos y allí acaba con él una vez que se haya bajado de la moto. Monta de nuevo en la moto y en el punto amarillo deja a OG Loc. El punto rojo es el punto final de la misión, y en esta zona es donde empezarán las fases relativas a OG Loc.
Ve a buscar a Smoke y tendrás un encontronazo con los polis. Tras unas escenas automáticas, tu próximo enemigo es un rival que no te dará muchos problemas, sólo deberás hacer caso al mapa y localizarle.
Ahora viene una misión ideal para los amantes del tren. En casa de Smoke están los polis dando problemas, así que ve a Unity Station donde harás una de tus peculiares redadas.
Coge la moto y sigue al primer tren, adelántale y tu compañero podrá disparar a la gente que se encuentra allí. Sigue sus indicaciones para evitar los trenes que se disparen en sentido contrario y, sobre todo, liquida al último de los tipos antes que el tren desaparezca en el túnel. Con esta sencilla misión, te habrás ganado unos buenos puntos.
Ahora viene la misión que te hará ganar el respeto definitivamente de Smoke. Es vital que sobreviva a tu lado, así que permanece junto a él y procura que no sea herido, aunque será bastante difícil, pues los nuevos enemigos son tíos de la mafia rusa.
La acción viene tras el muro, dispara a todos y muévete cerca del muro muy despacio, avanza agachado o te esparcirán los sesos. Tampoco dejes a nadie con vida. Avanza hasta el balcón, pero antes recoge el chaleco antibalas que se encuentra en la parte trasera de la habitación.
Se produce una escena automática y te encontrarás con otro peligroso combate. Agáchate tras las plantas que harán de parapeto y elige tus blancos cuidadosamente hasta que no quede nadie, y presta mucha atención a Smoke para protegerle. Esta misión es dura por lo que te recomiendo que hayas tenido un

LA TERCERA MISIÓN DE SPY KIDS

AHORA EN 3D PARA DISFRUTAR EN CASA



EL DVD INCLUYE 4 GAFAS









¡ENTRA EN UN NIVEL SUPERIOR CON INCREÍBLES EFECTOS ESPECIALES!







SILVESTER STALLONE



Y MUCHOS INVITADOS ESPECIALES

buen entrenamiento con armas automáticas anteriormente.
Tras la escena, aparece otra secuencia de persecución en moto, y de las más vibrantes ya que aparecerán sucesivas oleadas de coches y de motos. La técnica sigue siendo la misma: disparar primero al sujeto que está disparando y posteriormente al conductor.
Ten cuidado en el túnel con el camión, no sea que te lleve por delante cuando tiene el accidente en el interior del túnel. Seguirás teniendo un intenso tiroteo, pero una buena forma de terminar la misión es disparar a los bidones explosivos ya que darás el pasaporte definitivo a toda la gente que te estaba persiguiendo.



LOS SANTOS: RYDER MISIONES

Ryder te va a convencer para que mejoréis el arsenal del grupo. Para ello tendréis que hacer un pequeño robo nocturno.
La misión tiene su complicación porque se trata de un robo y tienes que acabar antes de que amanezca, además, cualquier ruido que sobrepase la barra de medición hará saltar la alarma y todo habrá acabado.
Afortunadamente, las instrucciones te indicarán al detalle cómo tienes que avanzar. A la derecha del comedor encontrarás una caja con varios tipos de pistola. Recógela y llévala con mucho cuidado a la furgoneta. La segunda caja está bajo la gran ventana. De nuevo, llévala a la furgoneta.
La tercera y última caja está al final de las escaleras, por lo que deberás ir muy despacio para no despertar a nadie. Una vez que las tres cajas estén en la furgoneta, ve al garaje donde habrás acabado la misión, pero lo más importante de todo es que Carl habrá adquirido la habilidad de robar en las casas señaladas en el mapa, una buena fuente de ingresos para la banda.
Una nueva misión empieza en el punto de encuentro con Ryder. Unos polis te proponen un especial trabajo en uno de los trenes. Se trata de liquidar a unos desgraciados que intentan montar en el tren, algo parecido a la misión con Big Smoke.
Ve al punto de destino y como siempre, liquídalos uno a uno. Así recibirás jugosas recompensas como armamento de todo tipo. Acontinuación, la banda de los Balls hacen su aparición. De nuevo, agáchate detrás del tren y dispara sobre ellos.
Tras liquidar a los tipos, viene el robo, por lo que se produce un curioso minijuego donde tienes que tirar un total de 10 cajas a Ryder desde el tren. El truco está en el ángulo de tiro, cuanto más cerca esté el coche de Ryder, menos ángulo de tiro tienes que seleccionar. Pero si hay un robo que puede ser «genuino» es atreverse con la Marina americana. Coge la furgoneta que utilizas para tus robos y ve al Puerto. Evita a los guardias subiendo por el otro lado de la puerta y una vez arriba dispara al botón.
Así Ryder podrá meter la furgoneta. Ve al almacén y dispara a los guardias militares. Ten cuidado que esta gente son unos profesionales de las armas automáticas. Dentro del almacén tendrás que manejar la carretilla según las instrucciones que aparecen en pantalla. Puedes bajar de la carretilla en el momento que quieras para ayudar a Ryder contra los soldados que se han dado cuenta de vuestra intromisión. Tras recoger las seis cajas, Carl se dispone a conducir y Ryder contraatacará desde atrás. Pasa a través de los marines sin ningún tipo de miramientos y escapa a toda velocidad hasta el punto rojo del mapa.

LOS SANTOS: OG LOC MISIONES

Ve a la playa para bailar, así de fácil. Como siempre, sigue las indicaciones en pantalla para acabar este minijuego. Si consigues superarlo, podrás entrar en la camioneta, retirar a su dueño y arrancarla. Ve al punto del mapa y huye a toda prisa del lugar. Así de fácil. Nuestro amigo además de ser divertido le gusta el rap, así que ve a visitar a Madd Dogg, un genio de la música. Loc querrá robarle las letras de su último disco. Ve al punto amarillo del mapa cerca del símbolo de Vinewood. De nuevo, ve al punto amarillo situado en la mansión para entrar allí. Las letras están en el estudio de grabación, así que tendrás que utilizar tácticas de sigilio. Avanzando lentamente y con la cabeza agachada, procura que no te vean desprevenido, ve armado con un cuchillo para degollar a los guardaespaldas de Madd. El camino pasa necesariamente por la piscina y allí tienes que esperar a que un tipo se ponga delante de



Las POLIFÓNICAS Y SONIDOS REALES son compatibles con: Alcatel 735i, LG g7050, g7070, g8000, Motorola c650, v500, v525, V600, Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6220 6230, 6600, 6650, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x60, x70, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-e700, sgh-e710, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x600, x100 Sharp gx10, gx15 gx20 gx30, Siemens cx65, m65, sx1, u15, Sonyericsson k700i, p800, p900. Las POLIFÓNICAS también con: Alcatel 531, 535, 715, 735, LG b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030 g7110, g7120, Motorola c450, c550, mpx200, T720, T720i, V300, v400, Nokia 3100, 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67 gd87 Philips 550, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-a800, sgh-n620, sgh-s100, sgh-t100, sgh-t400, x400 z105 Siemens a57, a60, c60, c62, c65, cf62, m55, mc60, s55, sl55, st60, u10, Sonyericsson t610, t618 t630, z1010, z200, z600. Las FOTOS Y ANIMACIONES con: Alcatel 332, 531, 535, 715, 735, 735i, LG g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030 g7050, g7070, g7110, g7120, g8000, Motorola c550, c650, mpx200, Nokia 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 7250i 7600, 7610, 7650, 7700, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67 gd87 x60, x70, Philips 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535, Sagem myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400 z105, Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens c62, cf62, cx65, m46, m65, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200. Las FOTOS también con: Motoroloa A830, c370, c450, E380, E390, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600, Sagem my-v55, my-v65, my-v75, my-x7, Siemens a60, c60, c65, mc60, st55. Los JUEGOS con: Motorola T720 (Sólo 1011), V300 (Sólo 1011, 1090, 1229, 1832), V400 (Sólo 1832), V500 (Sólo 1011, 1090, 1229, 1832), V525 (Sólo 1011, 1090, 1229, 1832), V600 (Sólo 1011, 1090, 1229, 1832), Nokia 3100, 3200 (Salvo 1090, 1229, 1272), 3300, 3410 (Sólo 1011, 1272), 3510i (Salvo 1552, 1832), 3650 (Salvo 1272), 3660 (Sólo 1229, 1520, 1552, 1832), 5100, 5140 (Sólo 1520, 1542, 1552, 1832), 6100, 6200 (Sólo 1520, 1542, 1552), 6220 (Salvo 1011), 6310i (Sólo 1229, 1272), 6600 (Salvo 1272, 1520, 1542), 6610, 6650 (Sólo 1090, 1229, 1272), 6800, 6810 (Sólo 1520, 1542, 1552, 1832), 6820 (Sólo 1520, 1542, 1552, 1832), 7200 (Sólo 1520, 1542, 1552), 7210, 7250i (Sólo 1090, 1229, 1272, 1832), 7250, 7610 (Sólo 1229, 1832), 7650 (Salvo 1272), 8910i (Sólo 1229, 1520, 1542), N-GAGEQD (Sólo 1832), N-GAGE (Salvo 1272, 1542), Panasonic X60 (Sólo 1229), Sagem MY-V65 (Sólo 1011, 1090, 1229), MY-V75 (Sólo 1229), MY-X7 (Sólo 1229), Samsung SGH-E700 (Sólo 1229), SGH-E710 (Sólo 1229), Z105 (Sólo 1229), Sharp GX10 (Salvo 1272, 1552, 1832), GX15 (Sólo 1011, 1229, 1832), GX20 (Sólo 1090, 1229, 1542, 1832), GX30 (Sólo 1229, 1832), Siemens C60 (Sólo 1542), CX65 (Sólo 1229, 1832), M50 (Sólo 1011), M55 (Sólo 1229, 1542), M65 (Sólo 1832), MT50 (Sólo 1011), S55 (Sólo 1229, 1520, 1542), SX1 (Sólo 1832), Sonyericsson K700I (Sólo 1229), P800 (Sólo 1520), T610 (Sólo 1090, 1542), T618 (Sólo 1542), T630 (Sólo 1090), Z1010 (Sólo 1229, 1832), Z600 (Sólo 1011, 1090, 1542).-Al utilizar estos servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2033360322. El responsable del fichero es Mediafusion España S.A. Otorgas tu consentimiento para que el número de movil pueda ser utilizado posteriormente para el envio gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de movilatope.com. Conforme a la ley vigente, puedes darte de baja asi como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición enviando un correo indicando tu teléfono a info@movilatope.com. Coste del SMS: 0,90€ sin IVA (Descarga de contenido: 3 sms y configuración WAP para fotos color, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 5 sms y configuración WAP para juegos java). Coste máximo por minuto de la llamada a los 806: desde tfno fijo 1,09 €, desde móvil 1,36€, IVA incluido. Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. -Apdo. correos 24001 de Madrid 28080-

ti de espaldas. Bien, elimínale. Espera a los siguientes guardianes y cuando uno se sitúe delante de la puerta de la esquina, atácale. Avanza por el edificio y burla a los tipos que están viendo la tele tranquilamente. Encontrarás un chaleco de protección en la habitación oscura y sigue avanzando . Allí verás al vigilante del estudio de grabación. Simplemente sorpréndele y mátale. Recoge el libro con las letras de las canciones.
Desgraciadamente, la misión todavía no ha terminado. Algunos de los guardianes puede haberte «suministrado» una pistola con silenciador, lo que hará más fácil avanzar sin riesgo a que escuchen el más mínimo disparo. Así podrás liquidar uno a uno a los vigilantes que están tranquilamente sentados en el salón-bar. Sal del edificio, roba el coche que más te guste y rumbo a la hamburguesería. Gracias a esta misión, tus dotes de sigilo habrán aumentado espectacularmente y podrás utilizarlas cuando quieras.
Loc sigue en sus trece de completar su carrera musical, así que habrá que promocionarlo un poco con la «involuntaria» ayuda del manager de Madd. Sal a la calle, consigue un coche y ve al punto rojo del mapa. Luego tendrás que seguir al manager y cuando estés muy cerca, ve a por él a su coche y oblígale a que deje el volante. Simplemente, secuéstrale.
Conduce el coche del tipo y llévalo al taller de pintura. De nuevo en la calle, ve a la fiesta con el manager a tu lado .Después, sólo es cuestión de tirar su cadáver al mar. Para ello arroja el coche al fondo del muelle y, cuando te lo indiquen, salta para no convertirte en comida para los peces. Si por casualidad, hay tíos disparando, atropéllalos con el coche antes de saltar al mar.
La última misión de Loc es muy simple, tendrás que hacer una fiesta con las nuevas posibilidades musicales de Loc, pero los Ballas invaden tu territorio.
Equipa a Carl con la ametralladora y algún chaleco antibalas. Sólo es cuestión de aprender las tácticas de combate masivo que has visto antes. Baja la cabeza, avanza en círculos y permanece parapetado detrás de los coches hasta que no quede nadie de tus rivales con vida.

LOS SANTOS: TENPENNY MISIONES

Las misiones de Tenpenny empiezan en la tienda de donuts. Y para empezar, qué mejor que un buena movida con los policías. Coge el coche patrulla y llévalo al punto verde del mapa. Allí podrás recoger unos cócteles molotov. Monta de nuevo en el coche y ve a la casa indicada en el mapa. Rompe los cristales de la ventana y tira dentro uno de los cócteles. Puedes romper las demás y seguir tirando los cócteles para quemar la casa de uno de los miembros de las bandas callejeras. Ten cuidado porque pueden aparecer, así que ten preparada tu arma automática para evitar mayores complicaciones.
De todas formas, en el interior de la casa hay una chica gritando de terror. Carl es malo, pero no un asesino de inocentes. Entra dentro de la casa a través de las habitaciones situadas a la izquierda hasta que llegues a las escaleras. Sube por las escaleras y avanza por el pasillo hasta que puedas bajar a las escaleras de cocina donde encontrarás un extintor. Sube hasta la habitación de la chica y apagar el fuego por su base.
Avanza por la casa por el camino de vuelta, utilizando el extintor como has hecho antes. Date prisa. Una vez a salvo, conocerás el nombre de la chica y Denise se convertirá en algo muy especial para Carl.
La otra misión con Tenpenny es con más armas, así que ve a por ellas. Roba un coche y ve al puerto. En el almacén donde se guardan hay tipos de varias bandas rivales vigilando el material. Sal del coche y liquida a los tipos que se pongan por delante, especialmente a los de las carretillas elevadoras que quieren aplastarte.
Utiliza el material de la zona, especialmente un chaleco antibalas. Dispara al control de la puerta para abrirla. Agáchate y dispara contra todos los tipos del interior. Y sobre todo, recupera las armas tan potentes que dejan caer. En la esquina hay una serie de cajas donde podrás recuperar energía y más adelante un nuevo chaleco que debes ponerte para evitar la sangría que estás sufriendo.
En la gran sala del almacén, te parapetas en la esquina y sigues disparando. Ten cuidado con los tipos que están en el techo. Limpia la situación, podrás recoger un AK47 en una de las pilas de cajas.
Con tu nueva arma, podrás liquida a los siguientes tipos; en este caso, los contrabandistas de armas. Ve a por ellos, especialmente a por el jefe que huye en uno de los coches. Síguele con la moto y verás que se dirige a través de la ciudad. Lo mejor es la autopista, así que con el coche ponte a su altura y dispárale hasta que el coche se transforme en una bola de fuego, y la misión acabe en un bonito fuego pirotécnico.

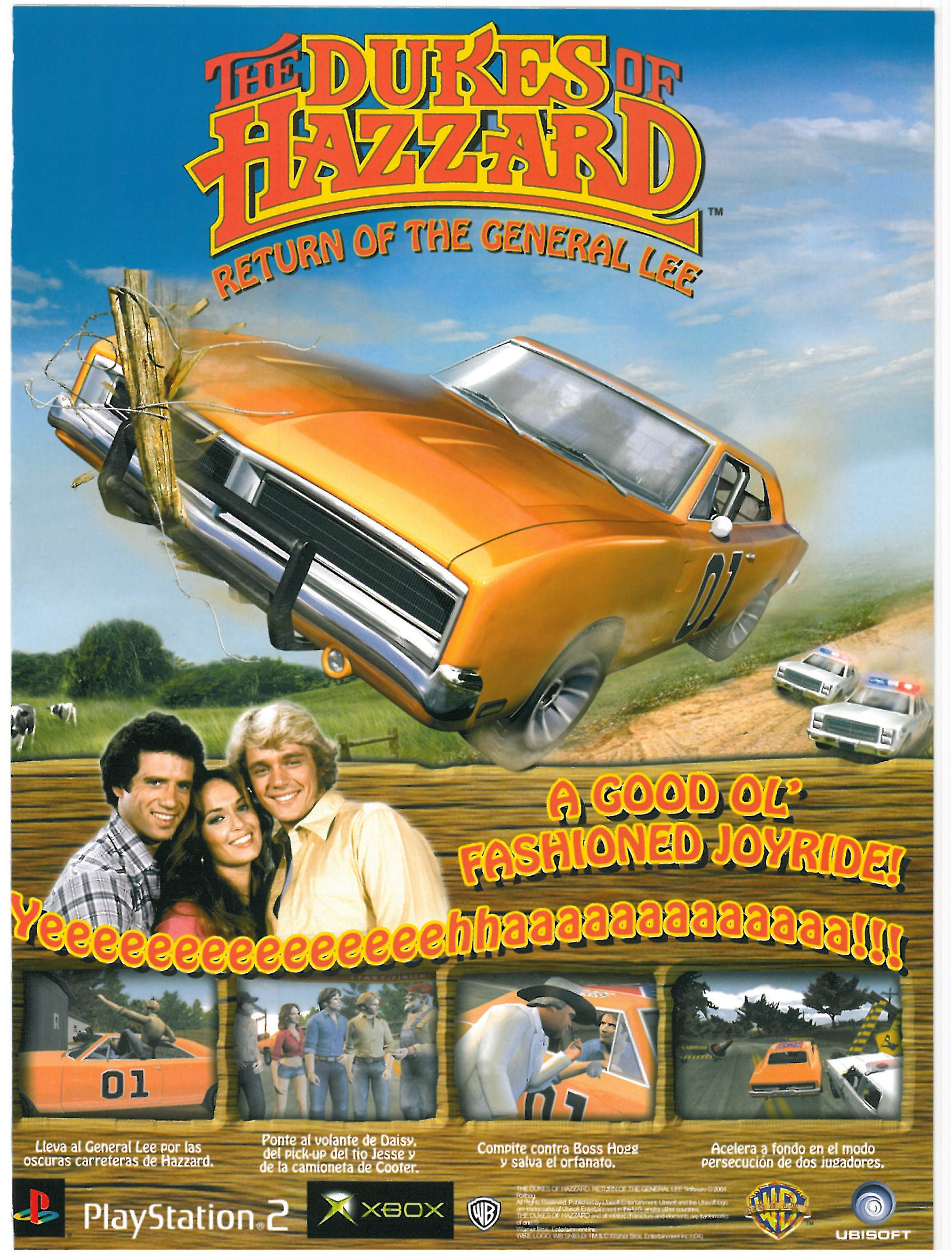


DESARROLLA TUS DOTES

Según vaya cumpliendo Carl las misiones, su habilidad como tipo peligroso irá aumentando. Si consigues robar en una casa con sumo sigilo, otras casas en la ciudad estarán disponibles para ser saqueadas, ya que tienes toda una zona bajo tu control y de tu panda de indeseables. Hay combates que serán muy duros y persecuciones en coches bastante peligrosas, por lo que es conveniente que te acostumbres al modo de juego de los GTA para la conducción. También las pruebas de tiro al principio del juego son vitales para desarrollar la puntería porque en caso contrario GTA San Andreas te parecerá muy difícil, así que tranquilo que tienes mucho tiempo para disfrutar del mejor juego de Playstation 2 de este año.

LOS SANTOS: CESAR MISIONES

Con el mejicano vas a tener la oportunidad de demostrar tu pericia conduciendo coches en San Andreas. Como las carreras ilegales que hemos visto tantas veces en las películas de Vin Diesel. Sigue a Cesar hasta el punto de comienzo de la carrera y te dará las oportunas indicaciones.
Se trata básicamente de alcanzar los checkpoints reflejados en el mapa. Sé listo y evita el camino que utiliza Cesar y los suyos. El secreto consiste simplemente en tomar bien las curvas para arañar el máximo de puntos. Pero si tienes problemas, podrás repetir la carrera todas las veces que quieras...
Y nos vemos el próximo mes con las aventuras de Carl y sus colegas, los polis y los más malos de todos. ■


THE DUKES OF HAZZARD™
RETURN OF THE GENERAL LEE
A GOOD OL' FASHIONED JOYRIDE!
Yeeeeeeeeeeeeeeeehhaaaaaaaaaaaaaa!!!
01
Lleva al General Lee por las oscuras carreteras de Hazzard.
Ponte al volante de Daisy, del pick-up del tío Jesse y de la camioneta de Cooter.
Compite contra Boss Hogg y salva el orfanato.
Acelera a fondo en el modo persecución de dos jugadores.
PlayStation 2
XBOX
UBISOFT

Compañía: Midway-Virgin Play
Género: Aventura/Acción
País de Origen: Estados Unidos
Memory Card: 250 KB

http://www.psiopsgame.com



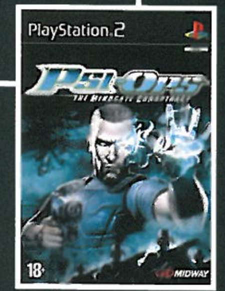
A TU MANERA

Cuando empiezas Psi Ops, sólo tienes una triste pistola, muchos enemigos y una enorme base para explorar. Puede parecer frustrante, pero el diseño del juego permite que la combinación de armas de fuego junto con las psíquicas te de a elegir una amplia manera de liquidar a tus enemigos. Gracias a las habilidades de telequinesis y control mental, tus enemigos te servirán para algo más que tu objetivo. También Psi Ops te permite crear un juego muy a tu medida y no limitándote al «disparar-disparar» de otros juegos. Se trata de una de las experiencias más divertidas y dinámicas que hay actualmente en PlayStation 2, además de darte una libertad total para acabar la aventura como tu quieras. En la guía te damos una serie de pistas para avanzar sin problemas y si todavía tienes problemas, no dejes de consultar los trucos.

POR ANGELFRAN



Los poderes ocultos que oculta en su mente Nick, pueden no ser suficientes para acabar con éxito cada misión. Si tu mente tampoco da abasto, consulta las siguientes páginas para llegar al final



PSI OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

Terrorismo y petróleo, dos temas de actualidad que son el preludio de este genial juego, un título que mezcla todo tipo de géneros y que combina el uso de las armas de fuego tradicionales con los poderes de la mente. Si crees que no podrías mover cajas a distancia, no tienes más que jugarlo.

MISIÓN 1

Tras la introducción donde Nick ha sido encarcelado por la organización terrorista, desconociendo ésta que posee unos preciados poderes psíquicos, tendremos que escapar de las celdas cuanto antes. Para ello, una agente doble te ayudará, pues te entregará una pistola. Tu objetivo ahora es el almacén.

Explora los pasillos y familiarízate con el interfaz del juego. Puedes practicar las dotes de sigilo de este tipo de juegos y ahorrar munición, o bien disparar a bocajarro a los guardianes. Esta última opción es muy rápida pero ten cuidado en ponerte en el campo de visión de otros guardias o de las cámaras de televisión. Otro consejo es que no olvides buscar en los cadáveres de tus enemigos, muchas veces dejan caer munición y botiquines que son obviamente imprescindibles.

Bien, deshazte de tus primeras víctimas y ve a la habitación del ordenador, liquida al tipo que está allí y activa el botón en el ordenador.

Tras la puerta, prepara la ametralladora y prepárate para la acción. Pulsa de nuevo el botón en el ordenador central y recoge todo los objetos. De nuevo podrás abrir una nueva puerta. Avanza a través de ella y si disparas al barril explosivo acabarás con la cámara y con unos cuantos guardias. Sigue adelante y verás a un guardia bajo una ventana, él tiene la llave del almacén, así que ya sabes lo que tienes que hacer. Allí te encontrarás con tu benefactora, te hablará sobre ella y tu verdadera misión, y las posibilidades psíquicas que puedes tener. Recibirás la llave de los generadores de energía eléctrica. A estas alturas ya debes haber consultado el mapa del juego, te será muy útil para localizar los diversos escenarios, como la sala de generadores.

Ahora llegarás a uno de los momentos claves de la aventura como es el entrenamiento de telequinesis. Este poder psíquico será uno de los que más uses y te permite elevar objetos o personas a través del aire. En este entrenamiento aprenderás a colocar cosas encima de otras y llegar a lugares aparentemente inaccesibles, así como dejar fuera de combate a los enemigos.

Tras el entrenamiento, debes recoger unos cuantos objetos «psi» y regresar hacia las escaleras de la primera sala circular. Allí veras unos cuantos soldados y ya es hora de poner en marcha tus poderes «psi». Avanza, llegarás a un punto donde tendrás que presionar dos palancas. En las cercanías hay una caja con botiquines y un reponedor de energía «psi» que es tan importante como tu barra de vida.

Continúa y sigue utilizando los barriles explosivos que tan buen resultado te están dando. Ten cuidado con los enemigos que surgen de la sala del almacén. Cuando ya estés cerca de la puerta metálica de la sala, aparecerá un nuevo entrenamiento psíquico. Esta vez con tu visión remota, comprobarás que es muy útil para averiguar lo que se esconde tras ciertas puertas. Cuando acabes este entrenamiento podrás utilizar tu nuevo poder para escudriñar la puerta de delante. Si no tienes suficiente armamento, usa los nuevos poderes para mover cajas y derribarlas sobre los vigilantes del complejo. Sigue avanzando y repite tus nuevas tácticas psíquicas con el científico del fondo, sube el bidón explosivo por telequinesis hasta la ventana y acaba con otro guardián. Pulsa en la palanca, recoge los objetos y avanza por la puerta final, ten cuidado con los soldados que la custodian pues están fuertemente armados. Lo mejor es utilizar poderes de telequinesis para tirarles las cajas. La caja de acero vendrá de perlas para evitar los disparos de la ametralladora. Posteriormente la dejas caer y correr para llegar al final de la misión.

MISIÓN 2

Nada más empezar, un nuevo poder estará a tu disposición y gracias a él te convertirás en una especie de vampiro psíquico, ya que con el drenaje mental podrás recuperar parte de tus poderes.

En la Misión 2, tu deber es explorar las instalaciones del Movimiento, el grupo terrorista que debes eliminar, e intentar rescatar a tus compañeros que permanecen prisioneros. Ve al

ascensor y elimina a los guardianes dirigiéndolos al campo eléctrico. Avanza, elimina al guardián que tienes delante de ti y pulsa una nueva palanca. Ve hacia abajo pero antes ten cuidado con tres tipos que te están esperando, puedes teletransportar los explosivos y hacerlos estallar sobre ellos. Sigue avanzando y ten cuidado de no entrar en las habitaciones de cristal o tu vida se resentirá. Un científico situado en estas habitaciones te proporcionará una preciada llave. Si acaso te quedaras encerrado en las habitaciones, sólo tienes que romper los cristales con cualquier objeto mediante la telequinesis.
Con la llave podrás abrir la siguiente puerta que dará comienzo a una nueva cinemática.
Tras hablar con Sara, ésta te pide que recojas unos documentos situados en la sala del ordenador central; así que, como siempre, explora bien el nivel con tu mapa y avanza poco a poco, liquidando a guardianes y científicos. Las posibilidades son muchas, gracias a tus nuevos poderes.
Al final de la sala y justo en la puerta de la derecha utiliza tus poderes de visión remota. Cuando los científicos estén descuidados, atácalos por la espalda. Recoge los objetos, especialmente los «psi» situados en la mesa y mata a todo aquel que se interponga en tu camino, porque ahora tendrás mucha «movida». Ten especial cuidado con uno de los tipos que utiliza una recortada, atácale por la espalda o elévale por los aires si tu barra psíquica te lo permite.
De aquí al ordenador central hay muy poquito.
Llegarás hasta la oficina de Leonor. Cuando él se haya ido, usa la visión remota para apuntar el código de la pantalla del ordenador. Guarda este código porque en cada juego cambia. Introduce el código en el panel y deshazte de los guardianes. Ahora, sólo queda recoger los documentos del interior.
A continuación, debes reunirte con Sara a través del sistema de ventilación. Usa la visión remota a través de la rejilla y prepara tu plan de fuga por el sistema. En este nivel puedes dar rienda suelta a tu vena sádica y más sanguinolenta al lanzar a los guardianes a los ventiladores. Tendrás que pasar a través de ellos, así que desconéctalos. Cuando los hayas atravesado, vuélvelos a conectar y tendrás posteriormente la posibilidad de tener más actos sangrientos. Una vez hayas hablado con Sara y te comunique tu nueva misión, recoge los objetos de la habitación y también un rifle de francotirador, pero utiliza tus poderes de telequinesis para obtenerlo.
Avanza a través del puente y mata a los científicos antes de que activen la alarma, ve a la sala donde realizan las labores de implantación y mata a todos los científicos. Coloca en la sala la primera bomba.
La segunda debes colocarla en la sala del ordenador, donde recogiste los documentos. Ve allí rápidamente, la alarma está sonando. Una vez allí, activa la segunda bomba. La tercera debes colocarla en las instalaciones de Crionización, pero tiene una dificultad añadida: te las tendrás que ver con el propio Leonov. De todas formas, Leonov no es un enemigo muy difícil, incluso una buena técnica es utilizar sus pequeñas bombas con el poder de telequinesis para reventar las ocho salas de Crionización. Una vez destruidas, tu mejor arma es levantar las cajas y tirársela, pero algunas veces Leonov atacará tu mente y los controles del mando se revertirán, arriba es abajo y así sucesivamente. Adáptate a tu nueva situación, no tienes otro remedio, y síguele golpeando hasta que acabes con él.
Las bombas están activadas y debes escapar rápidamente. Corre lo más rápido posible hasta la puerta, al lado del ascensor, eliminando a los guardias. Pulsa el botón verde para activar el ascensor y prepárate para una riada de soldados intentando destrozarte los sesos. Bien, en este punto debes combinar los poderes de telequinesis y de drenaje psíquico porque no tienes munición para todos. Sube por el ascensor hasta que llegues a su nivel más alto y salta. Avanza hasta las escaleras y toma el camino de la derecha para escapar.

MISIÓN 3

Tras la llegada, podrás comprobar que en la caja de la izquierda hay un rifle de francotirador y botiquines. Ahora estate atento a las luces de vigilancia y cuando pasen sobre el helicóptero, corre hacia la derecha y escóndete entre las cajas. Cuando las luces pasen sobre ti dos veces, huye hasta la torre de la derecha. Bien, una vez más, espera a que las luces pasen dos veces sobre la caja de madera y podrás cruzar la puerta.
Utiliza la visión sobre la puerta y cuando el guardia no esté mirando, aprovecha para atacarle. Puedes usar la misma técnica con los otros tipos que hay vigilando. Sigue avanzando a la siguiente habitación y esta vez ve con cuidado para evitar que te oiga el gran número de enemigos que tienes cerca. Tras la puerta encontrarás a Sara, que te dará una llave y abundante información.
Con el rifle de francotirador podrás justamente liquidar al francotirador que se encuentra en el techo. Al bajar la escalera aparecerá un nuevo poder psíquico: Control Mental. Un nuevo entrenamiento que te facilitará aún más la vida como agente.
En las instalaciones, enfrente de ti, podrás recuperar munición, botiquines y rifles de asalto, para cuando las cosas se pongan demasiado feas. Tras entrenar tu nuevo poder, intenta controlar mentalmente a uno de los soldados para que mate a sus compañeros y te abra la puerta. También utiliza la misma técnica con el francotirador.
Sube por la escalera y te encontrarás con un nuevo francotirador. Aquí ya te dejamos que elijas como lo quieres hacer. Avanza y controla mentalmente al tipo que hay tras el cristal para que haga el trabajo sucio a costa de su vida. Recoge los objetos del interior. Tras la secuencia de vídeo, mata a uno de los guardianes y recoge la llave. Ve hacia la derecha, a las dobles puertas, y habla con Sara.
Ahora deberás encontrar a Barret. Mata a uno de los guardianes que encontrarás donde empezaste la misión y recoge la llave que suelta. A través de la puerta del garaje podrás entrar en el muelle marítimo. Liquida al personal que se encuentra por allí y salta sobre la caja y acaba con los que encuentres por allí. Tras la secuencia con Barret, recoge la llave que ha dejado.
Baja cuidadosamente y explora el puerto tranquilamente. Hay un buen número de tipos dispuestos para que experimentes con ellos tus poderes psíquicos, ninguno es especialmente peligroso, exceptuando el último que resulta ser un francotirador. De todas formas, avanza despacio y evita las luces de vigilancia, y por fin encontrarás a Sara para dar fin a la misión.

MISIÓN 4

Comenzarás con varios soldados vigilando el área. Así que, controla mentalmente a uno de los francotiradores para que elimine a su compañero y a todos los demás.
Avanza hasta que llegues a la escalera y pulsa el botón para electrocutar a los tipos que están trabajando en la pared. Avanza hasta la puerta y pulsa el botón. Liquida a tus enemigos, especialmente los francotiradores, y como siempre aprovecha las posibilidades de los barriles explosivos.
Tras la secuencia con Sara, tendrás un combate más duro que el anterior pues Barret es un experto en telequinesis... Un combate con las mismas armas...
Cuando Barret salga fuera para continuar la pelea, aprovecha la oportunidad para reponer tus energías. Nada más abrir la puerta, Barret te tirará un enorme contenedor, así que sé rápido, moviéndote de izquierda a derecha. Para proseguir el combate, síguele tirando objetos hasta que desfallezca. Me imagino que a estas alturas del juego ya serás un experto en telequinesis, porque si no, lo llevarás muy crudo.

MISIÓN 5

Un viaje a Hong Kong y unas bellas señoritas para conocer. Ahora deja de pensar en las fémina y atento a los tipos que se te vienen encima. Una buena opción es «tele-levantarlos» y dejarlos caer en un sitio peligroso para ellos, y seguro para ti. Sigue avanzando hasta que te encuentres con Kamiko, que te indicará tu nueva misión y te prevendrá de Wei Lu, tu próximo dolor de cabeza.
Sigue avanzando y deja a uno de los científicos con vida, porque la próxima puerta se abre con dos palancas que deben ser movidas en un intervalo de

DESCÁRGATE
LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL











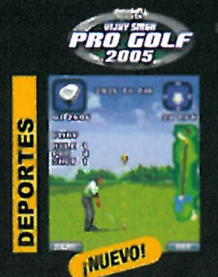
CARRERAS AL LÍMITE
AL VOLANTE DE LOS DEPORTIVOS MÁS LUJOSOS

DESTACADOS



¡Sube a la cima del skate en las calles de Barcelona y Venecia!

DEPORTES





ACCIÓN



AVENTURA



ARCADE



¡Sólo 3,12 € IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*con el texto JUEGO OP114
Y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OP114 al 5525

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555 y sigue las instrucciones**
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

PUZZLE









Sony Ericsson T610 · Nokia 3510i · Samsung E700 · LG 5300i · Motorola V500

(2) Lista de teléfonos compatibles
Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson K500, K700, T610, T630, Z500, Z600, Z1010, Motorola C380, C650, T720, V180, V220, V300, V500, V525, V600, Sharp GX-10, GX-15, GX-20, GX-30, Samsung E700, E800, E820, X450, LG 5300i, 5400, 7100, Sagem My V55, My-V65, My-V75, My X5-2, My X7, Siemens C55, C60, C65, CV65, CX65, CXV65, M50, M55, MC60, SL55, S55, SX1, Panasonic X60.
Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc. (en tres SMS 1,04€) y tienes derecho a la descarga del juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho a acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com ** Vía 806 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Asphalt: Urban GT, Block Breaker Deluxe and 2004 Real Football and are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, the Soldier Icon, Might and Magic and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. The trademarks Harbour Town Golf Links and Sea Pines are used under Licensed from Sea Pines Company, Inc. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Audi AG. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Gameloft. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Murciélago R-GT, and Gallardo are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Lotus Exige and associated logos, emblems and body designs are trade marks and/or other intellectual property of "Group Lotus plc" and are used under license by Gameloft. Official Nissan Product. Nissan, Nissan Skyline GT-R and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Gameloft. Saleen® and Saleen® S7™, its vehicle model names and their proprietary designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Gameloft. TVR, Sagaris and body designs are registered trademarks and/or intellectual property of TVR Engineering Limited and are used under license to Gameloft. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. All other trademarks and registered trademarks are property of their respective owners.

Más juegos de calidad en



www.gameloft.com



cinco segundos. Como tu no puedes correr tan deprisa, debes «convencer» al tipo con tu poder mental para que haga el trabajo por ti. Pulsa el botón y tendrás más información por parte de Kamiko. Ahora es el momento de entrenar un nuevo poder psíquico: con la piroquinesis, los bomberos van a tener mucho trabajo contigo.
Avanza y verás a uno de estos típicos enemigos, que dan mucho miedo pero que no son más que un cacho carne. Esta increíble mascota tiene una coraza muy resistente pero es muy débil de mente, manipúlale con tu hechizo mental y haz con él lo que quieras.
Antes de subir al ascensor, uno de los guardianes debe «regalarte» una llave. Ahora podrás subir al piso 98. En él podrás liquidar más guardianes. Entra por la rejilla para tener una experiencia bastante psicodélica a base de alucinaciones. Parece mentira, pero aquí podrás recoger un buen número de objetos. La mejor forma de avanzar es deshaciéndote de las alucinaciones una a una hasta que llegues a un viejo recuerdo, una guerra donde hay muchos muertos, ellos son tus próximos enemigos.
Aquí no vale para nada las armas. La única posibilidad es utilizar tu habilidad de manipulación mental para liberar sus mentes y almas.
Tras ello, ahora debes recuperar una llave de uno de los guardias que te están esperando. Con ella, ve al piso 97, pero ten cuidado con las cámaras de seguridad. Hay cinco vigilando tus movimientos. Con la pistola destruye la que tienes enfrente de ti y cuidadosamente arranca cada una de las demás. Ahora controla la mente del científico para que te abra la puerta y te prepare tu encuentro con Wei Lu.
Este combate va a ser el más duro que hayas tenido hasta el momento. Wei Lu empieza el espectáculo enviándote a seis estatuas de piedra. Como atacan de dos en dos lo mejor es un ataque pirotécnico sobre una de ellas, lanzar cualquier objeto para entorpecer el camino a la otra y disparar, y así hasta acabar con todas. Liquidar a Wei Lu va a ser complicado. Se ha transformado en un bicho bastante feo provisto de tres tentáculos con los que te atacará además de lanzarte ácido y dejarte en los huesos. Debes parapetarte detrás de los pilares y moverte rápido para evitar los tentáculos.
La única forma de dañarle es destruir los tres tentáculos. Lanza piroquinesis para distraerla, también lanza sobre sus tentáculos los contenedores y todo aquello que caiga del techo. Con paciencia lograrás vencerle y Wei recuperará su forma original, antes de morir te revelará los secretos sobre el General.

MISIÓN 6

Debes parar el proceso de fusión, pero el puente está dañado, por lo que deberás manipular la mente de uno de los guardianes para que elimine a los demás. Ahora sube a los escombros del puente y muévelos con tu telequinesis teniendo mucho cuidado de no golpearlos con la pared. Así llegarás al otro lado del puente.
Baja por las escaleras y destruye las máquinas empujando a los guardianes dentro de ellas. Sigue avanzando hasta el acelerador. Mata a los dos tipos y aprieta la palanca sobre la pared; cada vez que lo aprietes, la corriente eléctrica irá más deprisa. El truco consiste en mandar a uno de los científicos con tu poder mental para que él sólo se ventile toda la corriente eléctrica mientras tu estás cómodamente esperando a que el acelerador deje de funcionar. Ve a la habitación posterior y sube por la escalera, liquida a tus enemigos y tira los frascos a la valla. Luego en la consola, pulsa la primera y la tercera palanca, y aprieta el botón rojo.
Escapa y encontrarás a Sara. Tras hablar con ella te dirá que debes acceder a la armería del centro.
Tras el combate que te viene ahora mismo, coge la llave de la mesa y luego podrás escuchar una conversación entre Marlena y el General sobre la máquina de fusión. Ellos avisan a varios tipos para que te liquiden, especialmente a uno con lanzallamas que puede dar problemas. En este caso, lo mejor es alejarse y dispararle si todavía te queda munición. Entra dentro de la armería y coge la llave, regresa al lugar donde viste a Marlena. Allí entrarás en la sala de comunicaciones donde una nueva llave te espera.
Ve al ascensor al piso 99 y allí tendrás el combate final de esta misión con Marlena.
Ella es una experta en telequinesis y primero te amenaza con su nueva máquina. Para derrotarle, lanza las cajas a los cañones de la máquina y pronto estará fuera de combate.
Ahora te toca el combate cuerpo a cuerpo con Marlena y ella es una experta en piroquinesis. La mejor estrategia por supuesto es no acercarse demasiado y arrojarle todos los objetos y cajas a la mayor distancia posible. Es fácil decirlo, pero bastante difícil hacerlo, ten paciencia y ella morirá.

MISIÓN 7

Entrarás en una antigua edificación maya con el objetivo de liberar a Sara. Tras unos combates y algunos objetos para recoger, tendrás el entrenamiento de tu nuevo poder: el aura, que te será de ayuda contra los nuevos monstruos a los que tendrás que enfrentarte.
Sigue avanzando hasta que encuentres a Sara en una de las celdas. Tras la escena del ataque de la bestia de aura debes localizar la Torre. No cruces la puerta que hay tras la estatua gigante pues sólo recibirás la visita de cientos de bestias.
Teletransporta la pirámide a tu lado hasta que llegues a la habitación con el pedestal rojo y deposita la pirámide allí. Sigue avanzando hasta que llegues a otra habitación con esferas de piedra, usando el aura podrás colocar la piedra en su correcto lugar, pulsa la palanca y avanza por el túnel secreto.
Mata a los vigilantes y ve a la estación de control del satélite. Ten cuidado, no te caigas por la escalera. Al final, simplemente pulsa el botón y el satélite se encargará de todos los bichos de aura de la zona.

MISIÓN 8

Ya estamos en la última fase del juego. Todavía quedan algunas bestias aura por liquidar y necesitarás un código especial para hacerlo. Este código de frecuencia se encuentra en la habitación beta escondido en los paneles en blanco. Usa tu visión aura para obtenerlo. Allí podrás recoger cantidad de munición y armamento porque tendrás cantidad de problemas.
Avanza y ve al pasillo de la izquierda y en la máquina introduce el código para liquidar a todas las bestias.
Cuando veas a Sara, te encontrarás con una sorpresa. Ahora ve a las dependencias de Wrightson, un tipo que parece muy peligroso pero que no lo es tanto si tienes un rifle de asalto. Dispara a los clones de Wrightson en las pantallas cuando estén de espaldas hacia ti. Después de repetirlo ocho veces, este combate habrá acabado.
Avanza por las cavernas y ten cuidado con las minas. Cuando tengas el camino bloqueado, sólo utiliza telequinesis sobre los pilares para derribarlos.
Ante ti ahora tendrás a los malos más malos del juego y el combate final con el General será muy pero que muy duro.
Empieza destruyendo los seis pilares giratorios con tu poder de piroquinesis. Una vez que hayas destruido los seis pilares, un nuevo poder psíquico aparecerá en tu mente denominado Psi-Orb. Utilízalo para destruir al General. Éste se mueve muy rápido y utiliza ondas de energía para destruirte, además de una habilidad endiablada para volverse invisible, por lo que el combate puede resultar frustante. Bien, utiliza tu visión mental y una vez localizado al General atácale con Psi-Orb. Puedes recargar tu barra de energía y atacar al General al mismo tiempo con todo tipo de objetos mediante telequinesis. ■

TRUCOS

Para introducir los trucos, ve al menú principal y en la opción de extras pulsa al mismo tiempo L1 y R1, y usa el código deseado:

537893:	Todos los poderes psíquicos
978945:	Munición infinita
537893:	Todo el armamento
05051979:	Modo Arcade
07041979:	Modo Coop
7734206:	Modo Survival
465486:	Modo Dark

descárgate lo último en www.ociomovil.com

OCIOMOVIL 5354



Envía un mensaje con el texto TARJETAPS al 5354 seguido de un espacio y la referencia de la que más te guste.
Ej: TARJETAPS NAVIDAD *consultar compatibles en pie de página

La música que más te gusta

actualidad

Leaving New York/REM	leaving
Ya no me acuerdo/Estopa	acuerdo
Ahnansu/Carlinhos Brown	ahnansu
American idiot/Green day	idiot
Ella/Bebe	ellabebe
Me derrumbo/David Bisbal	derrumbo
Fantasía o realidad/Alex Ubago	fantasia
The reason/Hoobastank	reason
No entiendo/Belinda	entiendo
Nada valgo sin tu amor/Juanes	valgo
Sunrise/Duran Duran	sunrise
Con la luna llena/Melendi	luna
Hora punta en el metro/Modestia Aparte	hora
Valió la pena/Marc Anthony	valio
Mi guitarra quiere rock/Murfila	guitarra
Feo/Fito y los Fitipaldis	feo
No soy un bastricboy/Juanshows	bastric
Thunderbirds are go/Busted	thunder
Despre tine/O-Zone	despre
Maria Caipirinha/Carlinhos Brown	caipirinha
Burn/Usher	burn
Al carajo/Mojinos Escozíos	carajo
Sick and tired/Anastacia	sick
My happy ending/Avril Lavigne	ending
Hablando en plata/Melendi	enplata
Dale Don Dale/Don Omar	dale
Camina y ven/David Bisbal	camina
Angel/The Corrs	angelcorrs
Como tú/Carlos Vives	comovives
Pastillas de freno/Estopa	freno
California/Lenny Kravitz	califor
Obsesión/Aventura	obsesion
Miro la vida pasar/Fangoria	vidapasar

cine y tv

Embrujadas	embrujadas
Aquí no hay quien viva	viva
El exorcista	exorcista
Friends	friends
Sexo en Nueva York	sex
Superman	superman
Futurama	futurama
Shrek 2	shrek2

Especial Navidad

La marimorena	marimorena
Feliz Navidad	feliz
El tamborilero	tamborilero
Noche de paz	nochepaz
Ya viene la vieja	vieja
Pero mira con beben	beben
Adeste fideles	adeste
25 de diciembre	fum
Jingle bells	jingle
Arre burro arre	arre
Ay del chiquirritin	chiquirritin
Campana sobre campana	campana

Los Simpsons	simpsons
Smallville	smallville
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Los Lunnis	lunnis
Los Serrano	serrano
Los Picapiedra	picapiedra
El equipo A	equipoa
Malcolm	malcolm
Misión Imposible	mision
James Bond	bond
A dos metros bajo tierra	metros
Cazatesoros	cazatesoros

rock

Personal jesus/Marilyn Manson	jesus
El roce de tu cuerpo/Platero y tú	roce
So payaso/Extremoduro	payaso
Bribiblibli/Extremoduro	bri
Born in the U.S.A/Bruce Springsteen	army
A fuego/Extremoduro	afuego
Camino de la cama/Siniestro Total	cama
Sweet child 'o mine/Guns & Roses	child
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
Cannabis/Ska-P	cannabis
Angie/Rolling Stones	angie
Whisky barato/Fito y los Fitipaldis	barato
One/Metallica	one
You know you are right/Nirvana	know
Highway to hell/ACDC	highway

himnos

Real Madrid	madrid
Barcelona	barcelona
Valencia	valencia
Sevilla	sevilla

PARA BAJARTE UNA MELODIA: envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono o **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOPS LEAVING** o bien **POLIPS EXORCISTA**



Para bajarte un sonido real envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y la referencia del **SONOCLIP** que deseas. **Ej: SONOPS NOEL** (ver móviles compatibles)

MÓVILES COMPATIBLES: Alcatel 735; Motorola c550, v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myv65; Samsung e700, S300.

Salvapantallas color para todos los gustos



Para bajarte un salvapantallas envía FOTOPS (espacio) y la referencia al 5354. Ej: FOTOPS MAMA01

Tu nombre a color



Envía NOMBRECOLORPS(espacio) y tu nombre junto con el número de modelo al 5354. EJ: NOMBRECOLORPS PALOMA76



referencias modelos de móviles:
7 MOT-T720/12 MOT-V300/13 MOT-V500/15 MOT-V525M/16 MOT-V600/19 Nokia3100/20 Nokia3200/21 Nokia3300/22 Nokia3410/23 Nokia3510i/34 Nokia3650/36 Nokia5100/38 Nokia6100/40 Nokia6220/44 Nokia6600/45 Nokia6610/49 Nokia6820/51 Nokia7210/53 Nokia7250/54 Nokia7250i/56 Nokia7650/58 Nokia N-Gage/67 SHARP GX10/68 SHARP GX20/70 SIE-C55/72 SIE-C60/74 SIE-M55/76 SIE-MC60/78 SIE-S55/83 SIE-SL55/87 SonyEricssonT610/90 SonyEricssonT630/91 SonyEricssonZ600/92 Nokia6230/93 Nokia N-GageQD

más juegos en: www.ociomovil.com



Coste por mensaje 0,90 euros + IVA
Atención al cliente Telf. 91 640 48 11

GRAND THEFT AUTO San Andreas

TRÁFICO AGRESIVO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

TRÁFICO NEGRO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Círculo, L2, Arriba, R1, Izquierda, X, R1, L1, Izquierda, Círculo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

EXPLOSIÓN DE LOS COCHES
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2. L2, R1, L1, L2, R2, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, L2, L1. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

RECOMPENSA POR TU CABEZA
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, X, R2, R1, L2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

CONDUCIR BAJO EL AGUA
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Derecha, R2, Círculo, R1, L2, Cuadrado, R1, R2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

COCHES MÁS RÁPIDOS
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Derecha, R1, Arriba, L2, L2, Izquierda, R1, L1, R1, R1. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

RELOJ MÁS RÁPIDO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Círculo, Círculo, L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, L1, Triángulo, Círculo, Triángulo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

JUEGO MÁS RÁPIDO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Triángulo, Arriba, Cuadrado. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

BARCOS VOLADORES
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2, Círculo, Arriba, L1, Derecha, R1, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

NIEBLA
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R2, x, L1, L1, L2, L2, L2, X. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

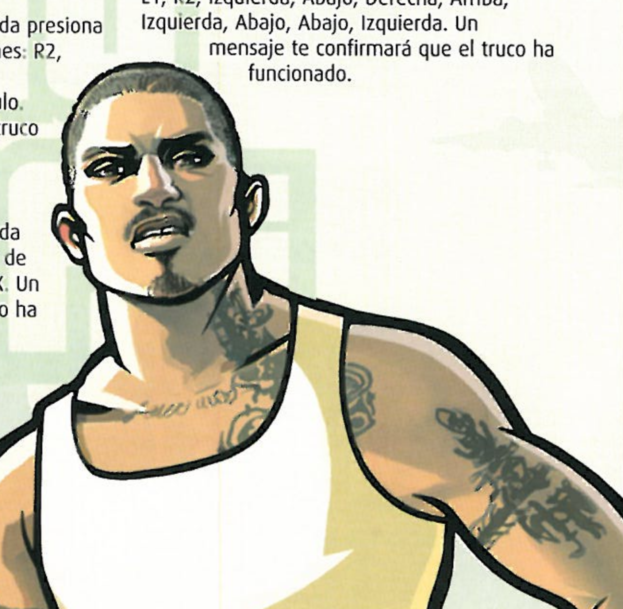
VIDA, ARMADURA Y DINERO
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

TANQUE
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

REVUELTA DE LOS VIANDANTES
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, X, R2, R1, L2, L1. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

SET DE ARMAS 1
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R1, R2, L1, L2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.

SET DE ARMAS 2
Durante el transcurso de una partida presiona la siguiente combinación de botones: R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.





El clásico más adictivo
¡Ahora en tu móviL!

Nº1 EN VENTAS

PANG mobile

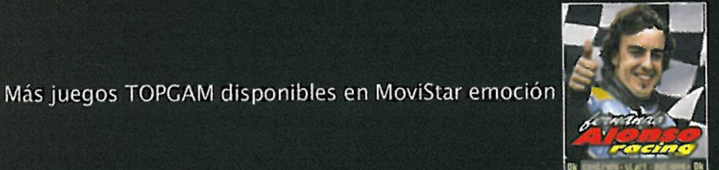
TIME 092 Fase 1 0001500
TIME 097 Fase 18 0000000
TIME 048 Fase 15 0050650
TIME 098 Fase 9 0096295

(c) 2004 GAELCO MOVILES SL por acuerdo con MITCHELL CORPORATION

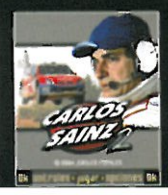
TOPGAM presenta el clásico más adictivo de los videojuegos, ahora en tu móvil. Engánchate a PANG mobile y descubre porqué es el número uno en ventas. (Vete ejercitando el pulgar porque lo vas a necesitar).

Entra en MoviStar emoción > Videojuegos > Arcade.

LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, EN EXCLUSIVA CON 





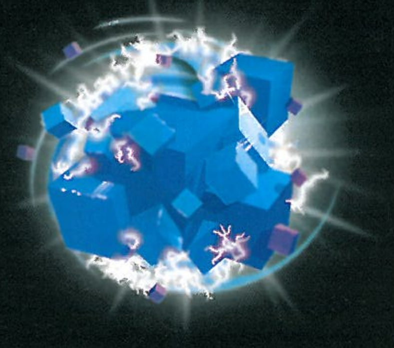




¡POR FIN, VIDEOJUEGOS DE VERDAD EN TU MÓVIL!

www.topgam.com

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!



Al fin, después de cientos de rumores, Sony C.E. lo ha confirmado oficialmente: PSP aparecerá el día 12 de diciembre en Japón a un precio de 20,790 Yenes (152,405 Euros) en su versión básica y de 26,040 Yenes (190,840 Euros) en un «value pack» que incluye correa, *Memory Stick*, funda y auriculares con mando.

La inmensa cantidad de grandes títulos que se pondrán a la venta estas navidades van a ocasionar más de un quebradero de cabeza a la hora de decidirse por uno u otro juego. Si no eres rico, vas a tener difícil jugar a todos los buenos títulos que llegarán antes de que acabe el año...

El mejor juego de fútbol

Hola, me llamo Marcos. Tengo unas preguntas que haceros:

1.- ¿Cuál de estos tres juegos de conducción son los tres mejores (en orden de mejor a peor)? *Need For Speed Underground 2, TOCA Race Driver, Colin McRae Rally 2005, W.R.C 4* y *Midnight Club 3 Dub Edition*.

2.- ¿Y de fútbol, cuáles son los dos mejores? *FIFA Football 2005, Total Club Manager 2005* y *Pro Evolution Soccer 4*.

Marcos García, vía e-mail.

1.- Aunque establecer un orden de prioridad entre estos tres juegazos es casi imposible, ésta es nuestra decisión: *Need For Speed Underground 2, World Rally Championship 4, Midnight Club 3 Dub Edition*.

2.- La redacción al completo está de acuerdo en que el juego de fútbol más divertido del momento es *Pro Evolution Soccer 4*, seguido, este año muy de cerca, por *FIFA Football 2005*.

Call Of Duty o Conflict Vietnam

Hola, me llamo Cristian y tengo unas preguntas que haceros:

1.- ¿Qué juegos me aconsejaríais para pedírselos a «los Reyes»?

2.- Tengo el *Pro Evolution Soccer 4* y me encanta, ¿creéis que es necesario que me compre *Esto Es Fútbol 2005*?

3.- ¿Que *shoot'em-up* es mejor: *Call Of Duty: Finest Hour* o *Conflict: Vietnam*?

Cristian Alcedo, vía e-mail.

1.- Los Reyes Magos van a tener unas navidades moviditas con la cantidad de grandísimos títulos para PlayStation 2 que han salido o saldrán antes de navidades: *Need For Speed Underground 2, GTA San Andreas, KillZone, Jak 3, Ratchet & Clank 3, Prince Of Persia: El Alma Del Guerrero*...

2.- No, quedarás decepcionado con el título de Sony C.E. después de haber jugado con *Pro Evolution Soccer 4*. En todo caso, si quieres probar un buen juego de fútbol, te recomendamos la entrega de *FIFA Football* de este año, el mejor y más jugable de la saga sin ninguna duda.

3.- Ambos son buenos títulos, la perspectiva utilizada y el argumento que los mueve puede que te hagan decidirte por uno u otro: *Conflict Vietnam* es un *shooter* en tercera persona y está ambientado, lógicamente, en la guerra de Vietnam, mientras que la acción de *Call Of Duty* tiene lugar en plena guerra mundial y la perspectiva utilizada es la de primera persona.

Burnout 3, GTA S.A. y EyeToy 2

Hola, me llamo Adrián; sois los mejores. Espero que no os liéis con mi pregunta:

1.- Estas navidades me voy a comprar dos juegos; uno es *EyeToy Play 2* (ese estoy seguro de comprármelo) y quiero también *GTA San Andreas*, pero tengo una gran ilusión por comprarme *Burnout 3*. Si me compro el *GTA S.A.* tendré que esperar tres meses hasta poder comprarme *Burnout 3* y viceversa; ¿cuál de los dos me aconsejáis?

Adrián Collado, vía e-mail.

1.- La decisión estaría complicada si uno de los dos juegos no fuera *GTA San Andreas*. Sin duda alguna, yo compraría el título de Take Two, aunque te aseguro que *Burnout 3* es de lo más divertido, jugable y adictivo que se ha hecho para PlayStation 2. Harás bien en conseguir ambos juegos, pero te recomendamos que juegues primero a *San Andreas* (eso sí, puede que a los tres meses se te haya olvidado que querías otro juego aparte de *GTA*).

Plataformas para PS2

Hola, soy un chaval de 14 años al que le cuesta mucho ahorrar para comprar vuestra estupenda revista.

1.- Me gustaría que me aconsejárais cuál de estos juegos es mejor: *Jak 3, Ratchet & Clank 3* y *Whiplash*.

RHG, vía e-mail.

1.- Los tres son grandes plataformas, aunque *Whiplash* ha quedado algo anticuado con respecto a los otros dos títulos que mencionas (aunque sigue siendo jugable, divertido y, sobre todo, extremadamente hilarante). *Jak 3* y *Ratchet & Clank 3* están, técnicamente, casi igualados; mientras que el primero basa su jugabilidad en plataformas puras y duras (con algunos niveles de conducción y manejo de ciertas armas), *Ratchet & Clank 3* posee un alto contenido *shoot'em-up* (que hace que sus posibilidades On-line casi igualen en diversión a juegos como *SOCOM* y *KillZone*).

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

CONCURSO



CONCURSO «KILLZONE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **killzoneps2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **killzoneps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de diciembre.



A la hora de traerte de vuelta objetos típicos, te recomendamos que compres objetos lacados y láminas de pintura realizadas en seda

vietnam

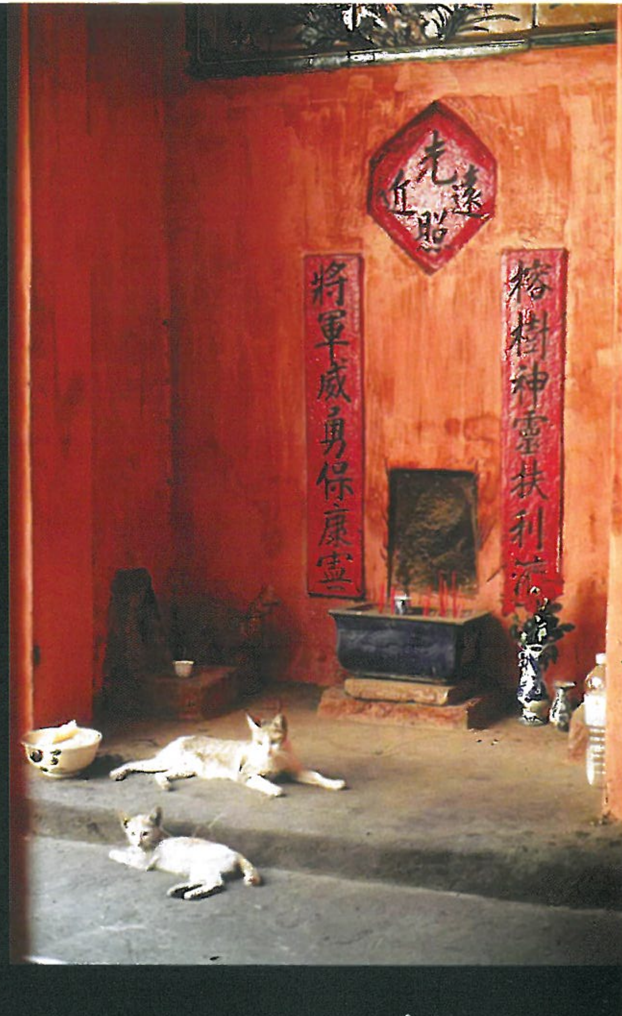
Ahora que camina con paso firme hacia la estabilidad, son muchos los turistas que apuestan por este país asiático

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú





La principal religión que practican la mayoría de los vietnamitas es el budismo

DATOS ÚTILES

La República Socialista de Vietnam tiene una extensión de 331.700 Kilómetros cuadrados y 80 millones de habitantes. Sus ciudades más importantes son Hanoi, Ciudad Ho Chi Minh, Da Nang, Hai Phong, Nha Trang y Can Tho. Sus ciudadanos resultan un *cocktail* de etnias: 84 por ciento vietnamitas, 20 por ciento chinos y el resto son *muongs*, *thais*, *cham* y *khmer*, grupos que pueblan las montañas del país.





«PARA LOS AMANTES DE LA NATURALEZA EN ESTADO PURO, VIETNAM CUENTA CON DIEZ PARQUES NACIONALES Y UNA INTERESANTE FAUNA»

Hace ya tiempo que Vietnam y sus gentes luchan por superar su pasado, por renovar sus aires y por transmitir más allá de sus fronteras que es posible levantarse después de tropezar. Y a tenor de las cifras, han hecho llegar perfectamente su mensaje a todos los rincones: en los últimos años, el número de turistas se ha incrementado en un 80 por ciento. Poco a poco, ha logrado ubicarse a la cabeza de los países más seguros de Asia. Los conflictos, las armas y las tácticas más arriegadas de supervivencia se los ha cedido al terreno de la ficción, sirva el ejemplo de *Conflict Vietnam* y *Shellshock Nam'67*. Desde estas páginas, te ofrecemos una pequeña guía para conocer el país advirtiéndote de que realizar turismo por Vietnam tiene su peculiaridad, característica en la que reside su encanto. No olvides que pisas el suelo de un país que da sus primeros pasos hacia el mundo moderno. Hasta la fecha, la forma más fácil de conocer Vietnam es hacerlo mediante viajes organizados. El visado turístico es válido únicamente para una estancia de 30 días y Bangkok es el mejor sitio para conseguirlo. Su extensión y posición geográfica hacen que sea imposible apostar por una época del año para realizar tu viaje. Cuando en una región nos encontramos en la época lluviosa, en otra reina el sol. Eso sí, evita que tus fechas coincidan con la Fiesta del Año Nuevo Tet (finales de enero o principios de febrero). Desplazarse en esta época es complicadísimo. Los hoteles cuelgan el «no hay habitaciones» y hay establecimientos que cierran durante varios días. La capital, Hanoi, está ubicada al Norte del país. Tiene fama de ser una ciudad sobria y tranquila que guarda en sus museos todo lo que fue. Su vitalidad está en las calles. En ellas conviven en







Y A LA HORA DE COMER...

Las dos comidas más típicas son el *Pho*, una sopa de tallarines con carne de pollo o cerdo con vegetales y el *Com*, un plato de arroz. No obstante, existen unos 500 platos tradicionales; desde carnes como la cobra y el murciélago a originales creaciones vegetarianas. A la hora del postre, junto a las tartas fritas, algo más ligero, inusuales frutas; entre ellas destacan la fruta de dragón verde, la azufaifa, el caqui y el longán.

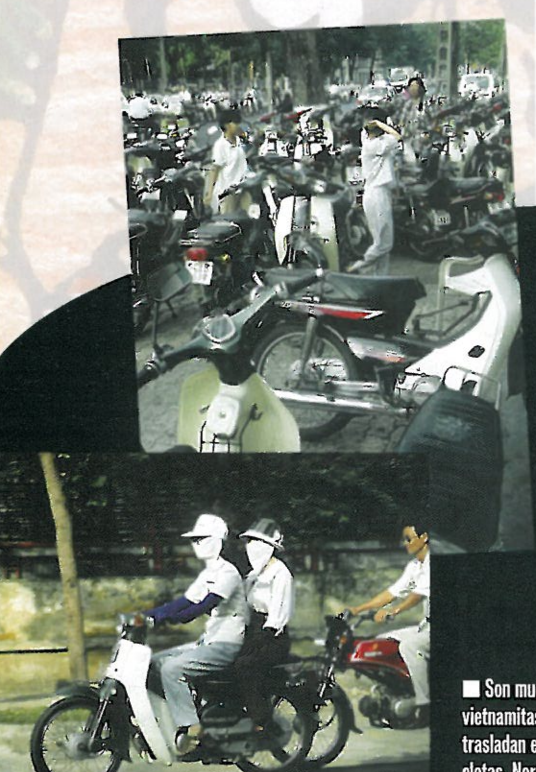
■ Aunque hasta hace poco tiempo se exigía el pago en dólares, en la actualidad todos los establecimientos admiten Dongs

PARA NO PERDÉRSELO

Para conocer Vietnam hay que mezclarse con su gente, deambular por las calles sin rumbo fijo, curiosear por los mercadillos callejeros y probar su exótica gastronomía. Otra actividad atractiva es la de pasear por la bahía de Along. De sus muchas grutas, la más llamativa es la de Hang Dau Go, una cueva inmensa formada por tres cámaras. Lo más rentable a la hora de alquilar una embarcación es compartirla con otros turistas. Las 3.000 islas del golfo de Tonkín constituyen uno de los principales atractivos turísticos de Vietnam. Disfruta de sus playas.



■ A la hora de traerte de vuelta objetos típicos, te recomendamos que compres objetos lacados y láminas de pintura realizadas en seda

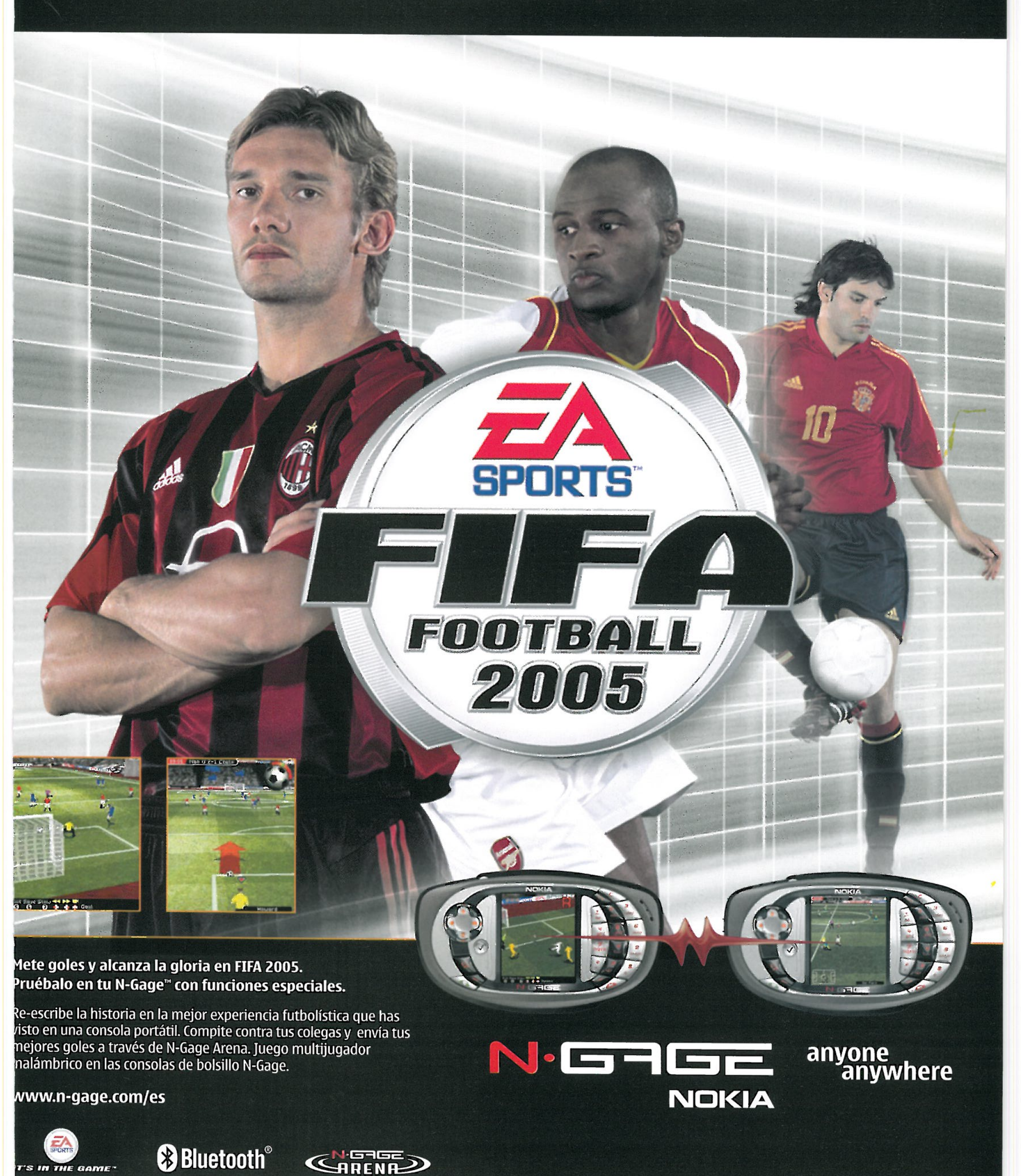


■ Son muchos los vietnamitas que se trasladan en motocicletas. Normalmente, los autobuses no superan los 50 Km/h

perfecto equilibrio tradición y modernidad, bicicletas y vehículos. No debes perderte la visita en barca por el golfo de Tonkín que te permite contemplar las más de 3.000 islas que emergen de sus aguas. La Ciudad Ho Chi Min (antes Saigón) se ha erigido como centro industrial de Vietnam, aspecto que no empaña el hecho de albergar gran parte de su patrimonio cultural. Entre sus monumentos destacan la pagoda de Giac Lam, la catedral de Nôtre-Dame, el palacio de la Reunificación, el mercado de Cholón y la antigua embajada de Estados Unidos; es la ciudad vietnamita preferida por los noctámbulos. Discotecas al más puro estilo occidental, *karaokes*, música tradicional, etc., se abren al viajero a lo largo de la calle Mac Thi Boui. Si vas con el presupuesto muy ajustado, busca alojamiento en la calle Pham Ngu Lao y en Cholón. Los restaurantes de estas zonas también son bastante económicos. No debes abandonar el país sin haber visitado Hûe, su ciudad más bella. Durante muchos años, fue considerado el principal centro cultural, religioso y educativo de la nación. No te pierdas los nueve cañones sagrados, el recinto imperial, el Palacio de la armonía suprema y las salas de los mandarines. Todos estos puntos de interés turístico son parte de la antigua ciudadela fortificada construida por Gia Long en 1804. Más información en www.vietnamtourism.com. Imágenes cedidas por bigfoto.com.

«ARROZ, CAUCHO, CAÑA DE AZÚCAR E INDUSTRIA TEXTIL CONFORMAN LOS PRNCIPALES RECURSOS ECONÓMICOS DE VIETNAM»

N·GAGE presenta:



Copyright © 2004 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia, N-Gage y N-Gage QD son marcas registradas o registros de marcas de Nokia Corporation. © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EEUU y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Producto con Licencia Oficial FIFA. El logotipo de FIFA © 1977 FIFA™. Elaborado con licencia de Electronic Arts Inc. Los nombres de los jugadores y sus imágenes son utilizados con licencia de The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", los equipos nacionales, clubs y/o sus ligas © 2004 MLS. MLS, y el logotipo de MLS, Major League Soccer y las identificaciones de equipo de MLS son propiedad de Major League Soccer, LLC. Todos los derechos reservados. Todos los productos patrocinados, nombres de compañías, nombres de equipos, y logotipos son propiedad de sus respectivos propietarios. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. Bluetooth es una marca registrada de Bluetooth SIG, Inc. Algunas características y servicios dependen de la red.


MOS DEF
VIOLADORES DEL VERSO
MISSY ELLIOT
LA MALA RODRIGUEZ
eminem
eminem
Camiseta de líneas rectas, de O'Neill para él
Sudadera con capucha y sin mangas, de Habit para él
Camiseta a rayas con cuello en uve, de Pull And Bear para ella
Cazadora vaquera con peculiar diseño en bolsillos, de Liberto para él
Pantalón Denim de la línea Engineered Jeans, de Levi's para él
Gorrito de lana con borlones y de diseño muy original, de Benetton para ella
RAP
Es poesía al ritmo de la música y es el auténtico lenguaje del Hip Hop. A través de la rima los raperos denuncian las injusticias y la decadencia en la que está presa la sociedad. Una mirada pesimista de la vida contada en verso al ritmo de entrecortados fragmentos de clásicos temas de artistas como James Brown o George Clinton. Sin embargo, hoy en día el rap ha perdido la naturaleza de sus principios debido a la continua manipulación de los medios de comunicación que están haciendo del Rap una tendencia de moda.
especial
Nació como una forma de expresión, consiguió convertirse en un movimiento cultural y hoy en día, 30 años después de su nacimiento, el Hip Hop no sólo sigue más vivo que nunca, sino que las firmas más prestigiosas tienen su propia línea de moda inspirada en esta transgresora forma de vida
Zapatilla con suela plana y de goma ideal para practicar Sk8, de Adidas para él
Sudadera con capucha y manga larga, de Flip para él
SK8
Al igual que el rolling (patines en línea) y el free rider, el skate fue uno de los deportes adoptivos del Hip Hop, concebido por el movimiento como forma de transporte barato y «libre de contaminación». Hoy en día el Skate ha evolucionado tanto que las competiciones son auténticos espectáculos.
Pantalón deportivo con clásicas líneas blancas y cinturilla de goma, de Pull And Bear para él
Rodilleras con refuerzos ajustables, de Bullet
Casco clásico de Skate con buena ventilación, de Protec
Monopatín con dibujo en la tabla del logo de la firma Blind



POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación

Hip Hop

TONY HAWK

No sólo es el mejor sk8er de todos los tiempos, sino que además cuenta con su propia licencia de videojuegos. Su mundo, su deporte y su imagen están recreados a la perfeccción en infinidad de títulos, como en T.H. Underground 2.

2PAC

Considerado como uno de los mejores raperos de la historia, en 1996 lanzó al mercado el primer doble de rap bajo el título All Eyes On Me. Ese mismo año, tras una disputa, Tupac fue asesinado. El Rap perdió un gran maestro, pero su obra sigue presente dentro del gremio, tal es así que RockStar ha incluido uno de sus temas, I Don't Give A Fuck, en GTA: San Andreas.

Es una forma de vida, un pensar, un sentimiento... El Hip Hop no es una tendencia de moda ni tampoco un estilo musical. Es mucho más, es cultura. Se trata de un movimiento que surgió a mediados de los años 70, en EE.UU., cuando los jóvenes negros de los guetos de Nueva York se reunían en la calle y amenizaban sus encuentros con la música que pinchaba un DJ. En esas reuniones se vivía un sentimiento de identidad colectivo, mientras se escuchaban ritmos acompasados y entrecortados de clásicos del soul y del funk. Así es como poco a poco nació el Hip Hop, como una manifestación cultural que ha ido abarcando todos los campos artísticos, desde la pintura, el baile y la música. Los Graffitis en paredes y vagones de metro, el Breakdance como estilo a la hora de bailar en las pandillas, y el rap, que se impuso como el auténtico lenguaje del Hip-Hop.

Chaqueta sin mangas muy ligera y resistente al viento, de Nike (unisex)

Zapatilla de gran confort de ante suave y con suela de influencias trekking, de Clarks para él

Pantalón Denim de líneas ergonómicas y amplias, con grandes bolsillos en la parte trasera, de Quiksilver para él

Guantes con forro polar en su interior, de Hugo Boss para él

BREAKDANCE

Como todo el movimiento Hip Hop, el Breakdance nació en el barrio del Bronx para desterrar las peleas callejeras por batallas de Breakdance, con ellas se ganaban el respeto y marcaban su territorio. En sí, este baile consiste en movimientos acrobáticos sobre el suelo al ritmo de música Rap.



LAS JOYAS DEL HIP HOP

Cordones de oro al cuello, enormes anillos y demás complementos fueron el sello de identidad de muchos raperos. Hoy en día, estos accesorios son menos «cantosos», pero se siguen llevando...

Viste tu mirada

Monturas alegres, divertidas y muy vanguardistas. MultiOpticas lleva hasta sus tiendas en exclusiva la colección más versátil de gafas graduadas de Pepe Jeans. Un total de 19 modelos divididos en 5 estilos diferentes inspirados en las tendencias actuales, como el Pop-Art, New Age, Easy Wear o el tan de moda Underground. Para más información: 900 34 35 36

FANTASÍA Y REALIDAD

Hay multitud de juegos que recrean el sentimiento Hip Hop; Def Jam Fight For NY, GTA: San Andreas, Get On Da Mic y Tony Hawk's Underground 2 son algunos de ellos. Si eres un fiel seguidor de esta corriente, no te los pierdas.

LA TECNOLOGÍA SE MUEVE

Cada vez los móviles, los reproductores de audio y las cámaras de fotos son más portátiles que nunca. Si eres de los que practican sk8, rolling o free rider toma nota de nuestras propuestas.

1.- Videocámara portátil de Philips (almacena fotografías y vídeo).
2.- Móvil Nokia 3220, permite crear mensajes de luz proyectados en el aire.
3.- Reproductor de audio digital MP3RUN, de Philips para Nike.

EL VIAJE LLEGA A SU FIN... EL 9 DE DICIEMBRE

EDICIONES ESPECIALES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL RETORNO DEL REY



VERSIÓN EXTENDIDA CONTIENE 4 DVDs

· VERSIÓN INÉDITA DE LA PELÍCULA CON 50 MINUTOS DE ESCENAS NUEVAS Y EXTENDIDAS
· MÁS DE 6 HORAS DE EXTRAS NUNCA ANTES VISTOS
· PACK CON BOCETOS CONCEPTUALES



EDICIÓN COLECCIONISTA INCLUYE:

· LA VERSIÓN EXTENDIDA DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY (4 DVDs)
· UNA EXCLUSIVA FIGURA COLECCIONABLE DE LAS MINAS TIRITH FIRMADAS POR PETER JACKSON
· UN INCREIBLE DVD DE 52 MINUTOS DE DURACIÓN QUE DESVELA LA CREACIÓN DE LA BANDA SONORA ORIGINAL DE LA TRILOGÍA COMPUESTA POR EL GALARDONADO DIRECTOR HOWARD SHORE

Y TAMBIÉN:



PACK 3 VERSIONES EXTENDIDAS

INCLUYE LAS VERSIONES EXTENDIDAS DE LA TRILOGÍA DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS:
LA COMUNIDAD DEL ANILLO, LAS DOS TORRES Y EL RETORNO DEL REY

NEW LINE CINEMA
AURUM

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Internet nos avanza ya lo que veremos en la cartelera de 2005

FAT ALBERT

El Gordo Alberto, aquella casposa serie de animación que presentaba Bill Cosby y que emitió A3TV hace años, inspira una comedia con actores de carne y hueso.

www.fatalbertthemovie.com



HIDE AND SEEK

Dakota Fanning deja atrás sus papeles de candorosa niñita para coprotagonizar junto a Robert De Niro un thriller terrorífico.

www.apple.com/trailers/fox/hide_and_seek



MADAGASCAR

Hasta el verano de 2005 no podremos ver esta nueva película de animación de Dreamworks, que contará con las voces de Ben Stiller y David Schwimmer.

www.madagascar-themovie.com



SPANGLISH

James L. Brooks dirige el debut de Paz Vega en el cine norteamericano, en una comedia con Téa Leoni y Adam Sandler.

www.sonypictures.com/movies/spanglish



TÍTULO ORIGINAL:
EXORCIST: THE BEGINNING
DIRECTOR:
RENNY HARLIN
GUIÓN:
ALEXI HAWLEY
REPARTO: STELLAN SKARSGARD, IZABELLA SCORUPCO, JAMES D'ARCY, REMY SWEENEY, JULIAN WADHAM, ANDREW FRENCH.
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
WARNER BROS

POR ISABEL GARRIDO

EL EXORCISTA: EL COMIENZO

El padre Merrin conoce el mal

Cuando Regan, la protagonista de El Exorcista (William Friedkin, 1973) es poseída por el demonio y necesita un exorcismo, aparece un imponente anciano, el padre Lankester Merrin, que según cuentan se enfrentó con el mismísimo Satán años atrás en lo más profundo de África. Ahora Renny Harlin dirige una historia que explica cómo el cura holandés aterriza en Kenia para ejercer de arqueólogo después de perder la fe en una Europa destrozada por la Segunda Guerra Mundial, conociendo el Mal en esencia y recobrando la fe en un Dios que «debe» existir para equilibrar la balanza. El actor sueco Stellan Skarsgard interpreta a Merrin, personaje al que dio vida su compatriota Max Von Sydow en la historia de los años 70. La presente edición es un despliegue de sustos clásicos, en homenaje a la obra de Friedkin, con otros más sofisticados que aprovechan los avances tecnológicos para ponernos el corazón en un puño.

■ Harlin y su equipo han rodado en los famosos estudios Cinecittà de Roma recreando lugares como la Holanda de los años 40 o unas excavaciones arqueológicas en África

TÍTULO ORIGINAL:
MELINDA AND MELINDA
DIRECTOR:
WOODY ALLEN
GUIÓN:
WOODY ALLEN
REPARTO: RADHA MITCHELL, WILL FERRELL, CHOË SEVIGNY, AMANDA PEET, CHIWETEL EJIOFOR, WALLACE SHAWN, JOHNNY LEE MILLER.
GÉNERO: DRAMA/COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
HISPANO FOXFILM

POR B.S.

MELINDA Y MELINDA

Woody Allen logra su mejor film desde Desmontando a Harry



Las últimas películas del genial director neoyorkino presentaban buenas ideas que se diluían a medida que avanzaba su metraje. No eran malas, pero no se hallaban a la altura del autor de *Manhattan* o *Annie Hall*. ***Melinda y Melinda***, en cambio nos devuelve al mejor Woody Allen. Un comediógrafo y un dramaturgo comparten mantel con un amigo común que les cuenta la historia de Melinda (Radha Mitchell): uno verá en ella una comedia con posibilidades, el otro un auténtico drama. Allen entrelaza las dos historias, con la misma protagonista y situaciones comunes, que en un caso provocan tristeza y en otros las mayores carcajadas. Un filme sencillamente genial.



■ Drama y comedia van de la mano en la última obra maestra de Woody Allen, protagonizada por la espléndida actriz australiana Radha Mitchell

CINE

Lo mejor de la cartelera





Como demostraba aquella mítica secuencia de Depredador 2, estas dos razas ya habían combatido en el pasado

ALIEN VERSUS PREDATOR

Las dos criaturas emblemáticas de la Fox, enfrentadas al fin

TÍTULO ORIGINAL: ALIEN VS. PREDATOR
DIRECTOR: PAUL W.S. ANDERSON
GUIÓN: PAUL W.S. ANDERSON, DAN O'BANNON, R. SHUSSET
REPARTO: LANCE HENRIKSEN, SANAA LATHAN, RAOUL BOVA, EWEN BREMNER, COLIN SALMON.
GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: HISPANO FOXFILM.

Nacida en las páginas de los cómics de *Dark Horse* y trasladada más tarde al universo de los videojuegos, la rivalidad entre *aliens* y depredadores llega al celuloide, tras una década de espera, por obra y gracia de Paul W.S. Anderson (director de *Resident Evil* y *Mortal Kombat*). Uniendo fuerzas con el guionista del *Alien* original (Dan O'Bannon) y el de *Desafío Total* (Ronald Shusett), Anderson escribió una historia que une las dos franquicias, *Alien* y *Depredador*, y que recupera a Lance Henriksen para dar vida a Charles Byshop Weyland, un nombre que resultará muy familiar a los *fans* de la saga *Alien*. Anderson no atesora el talento de Ridley Scott o el John MacTiernan de los primeros años, pero da a los *fans* lo que piden: acción, sustos y ver a los *aliens* y los depredadores «zurrarse» a gusto a lo largo de hora y media de alucinantes efectos especiales, para los que se utilizaron muñecos hidráulicos y especialistas disfrazados, en lugar del empacho de ordenador al que últimamente estamos acostumbrados.

POR B.S. **EL SITE DEL MES** **http://machinistmovie.com**

The Machinist

La productora española Filmax afronta su proyecto más ambicioso

Dirigida por Brad Anderson (*Sesión 9*) y escrita por Scott Kosar (autor del *remake* de *La Matanza De Texas*), ***The Machinist*** es una inquietante historia protagonizada por Christian Bale y Aitana Sánchez-Gijón rodada íntegramente en Barcelona con capital español. En la página web de la película podréis ver el tráiler original de cine, disfrutar de una macabra versión del clásico juego del ahorcado y no os perdáis el *Making Of* exclusivo, presentado por Bale, que en breve se convertirá en el nuevo Batman.

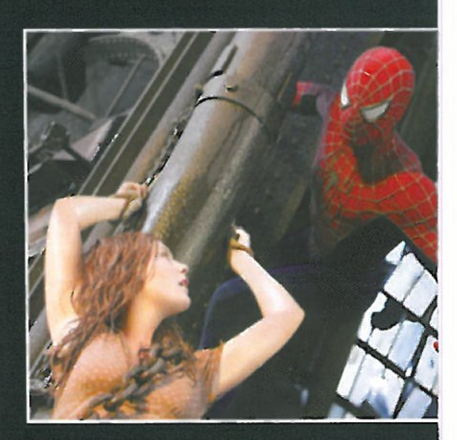




Como ya hiciera con Pam Grier en Jackie Brown, Tarantino rescata de décadas atrás al actor David Carradine, inolvidable en Kung Fu

Alfred Molina interpreta al Dr. Octopus, uno de los villanos más memorables de los cómics de Spiderman







MEZCLA DE GÉNEROS

Si en el Volumen 1 había homenajes a géneros como el manga, en este Volumen 2 Tarantino sigue los dictados de sus gustos más personales y ensaya con las estructuras visuales del *spaghetti western*, utilizando tanto el gran plano general como el primerísimo primer plano.



Por Isabel Garrido

KILL BILL VOL. 2

El final de una venganza y las respuestas a muchas preguntas del Vol. 1

En la época de las trilogías cinematográficas, Tarantino vuelve a desmarcarse haciendo dos partes de una misma historia. Si bien esta segunda entrega de *Kill Bill* parece más independiente que la primera, no puede entenderse una sin la otra. El director de aquel *Reservoir Dogs* ha vuelto a jugar con el tiempo, cortando en trocitos una historia lineal para ir pegando los fragmentos de un modo inesperado y poco habitual para el lenguaje cinematográfico más clásico, pero demostrando por supuesto el dominio absoluto de la técnica.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Un indispensable *Making Of* para los amantes de la carrera de Tarantino, una secuencia eliminada perfectamente rematada que parece un corto o el anuncio de un producto juvenil y subversivo, e imágenes del estreno en cine de la película con un Robert Rodríguez interpretando en directo temas suyos como aquel «Malagueña Salerosa».

VALORACIÓN: 4/5

Si se soporta bien la sangre estamos ante una película tan buena y entretenida tanto para los seguidores de Tarantino como para los que no son tan acérrimos. La banda sonora se disfruta al máximo en DTS.



DIRECTOR: QUENTIN TARANTINO
REPARTO: UMA THURMAN, DAVID CARRADINE, MICHAEL MADSEN, DARYL HANNAH, GORDON LIU, MICHAEL PARKS
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS EN 5.1; CASTELLANO EN DTS.
SUBTÍTULOS: INGLÉS, ESPAÑOL, INGLÉS PARA SORDOS

P.V.P.: 21,95 €

DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa

Por Bruno Sol

SPIDER-MAN 2

DIRECTOR: SAM RAIMI
REPARTO: TOBEY MCGUIRE, KIRSTEN DUNST, ALFRED MOLINA, JAMES FRANCO
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: 2 DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO EN 5.1 Y ESTÉREO SURROUND, INGLÉS EN 5.1 Y ESTÉREO SURROUND.
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 20,99 € (ED. ESTANDAR)
29,99 € (ED. COLECCIONISTA)

El trepamuros se enfrenta al mítico Dr. Octupus.

Columbia reunió de nuevo al equipo técnico y artístico de *Spider-Man* para rodar una secuela asplastantemente superior al original en todos los aspectos. El guión (firmado por los creadores de *Smallville*, un premio *Pulitzer* y un ganador del Oscar) se inspira en uno de los cómics más recordados de la edad de Oro Stan Lee/John Romita, cuando Spidey, harto ya de los problemas que le ocasiona ejercer de superhéroe, abandona su máscara en un cubo de basura para llevar una vida normal. La aparición del Dr. Octopus (interpretado por Alfred Molina) le hará replantearse su decisión. Atentos a la aparición del Dr. Connors, alias El Lagarto.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios de audio. Cuatro reportajes. Tomas falsas. Vídeo Musical. Doce *featurettes*. Cuatro documentales. Escenas multiángulos. Galería de fotos. La Ed. Coleccionista añade además una carpeta de ilustraciones exclusivas, 5 postales, la carpeta «Del papel a la pantalla», y una reimpresión del *Amazing Spider-Man #50* (el cómic de Lee y Romita en el que se basa la película).

VALORACIÓN: 5/5
Un lanzamiento indispensable para los seguidores del Hombre Araña, tanto por la calidad de la película como por su cuidada edición DVD. Incluir el cómic original en la Ed. Coleccionista ha sido un detalle, aunque no es difícil de encontrar en España (fue editado hace dos años por Planeta en la colección *John Romita Spiderman*).

por B.S.

EL REY ARTURO

Elige entre la versión de cine o una versión extendida

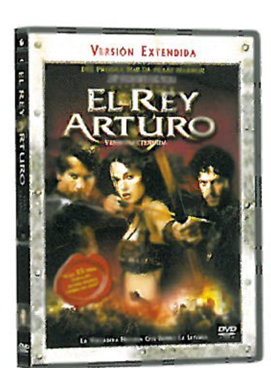
Concebida como la gran apuesta para 2004 del rey de los taquillazos Jerry Bruckheimer, ***El Rey Arturo*** propone una revisión realista del mito artúrico, convirtiéndole en un general romano en lucha contra los invasores bárbaros que amenazan con destruir las islas británicas de costa a costa. Keira Knightley y Clive Owen (en su debut en el cine de alto presupuesto) son los protagonistas de esta nueva película del director de la sobrevalorada *Training Day, Antoine Fuqua*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Documental, final alternativo y galería fotográfica. La edición extendida incorpora además 15 minutos inéditos de batallas.

VALORACIÓN: 4/5

La pelea en el hielo es lo mejor de esta entretenida cinta de acción.

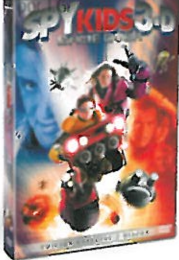




DIRECTOR: ANTOINE FUQUA
INTÉRPRETES: CLIVE OWEN, KEIRA KNIGHTLEY, STELLAN SKARSGÄRD, TIL SCHEIGER, IOAN GRUFFUDD
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1 Y DTS, INGLÉS 5.1, INGLÉS PARA INVIDENTES
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, DANÉS

P.V.P.: 21,95

■ Keira Knightley interpreta a una Ginebra bastante particular...



DIRECTOR: ROBERT RODRÍGUEZ
REPARTO: DARYL SABARA, ALEXA VEGA, RICARDO MONTALBÁN, SYLVESTER STALLONE, SALMA HAYEK, ANTONIO BANDERAS, CARLA GUGINO
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT.
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS Y ESPAÑOL EN D.D. 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, E INGLÉS PARA SORDOS

P.V.P.: 21,95 €

SPY KIDS 3D

Tercera entrega de la saga creada y dirigida por el texano Robert Rodríguez. Esta vez Juni (D. Sabara) ha de introducirse en un videojuego virtual para rescatar a su hermana. El producto incluye cuatro gafas 3D para disfrutar de la versión en tres dimensiones. Además, el disco adicional incluye una versión en 2D.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Juegos, secretos de los efectos especiales, *Making Of*, la banda sonora en directo, etc.

VALORACIÓN: 5/5

Un DVD interesante para que disfruten grandes y pequeños.



DIRECTOR: SYDNEY POLLACK
REPARTO: NATALIE WOOD, ROBERT REDFORD, MARY BADHAM, CHARLES BRONSON, KATE REID.
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: INGLÉS, FRANCÉS, ESPAÑOL, ALEMÁN E ITALIANO. TODOS EN MONO
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, GRIEGO, PORTUGUÉS,ETC.

P.V.P.: 19,95 €

por I.G.

PROPIEDAD CONDENADA

Adaptación de una obra de Tennessee Williams a manos de Francis Ford Coppola junto a Fred Coe y Edith Sommer. Historia de amor en los malos tiempos de la depresión económica de los 30 en Estados Unidos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Incalificable, carece de ellos.

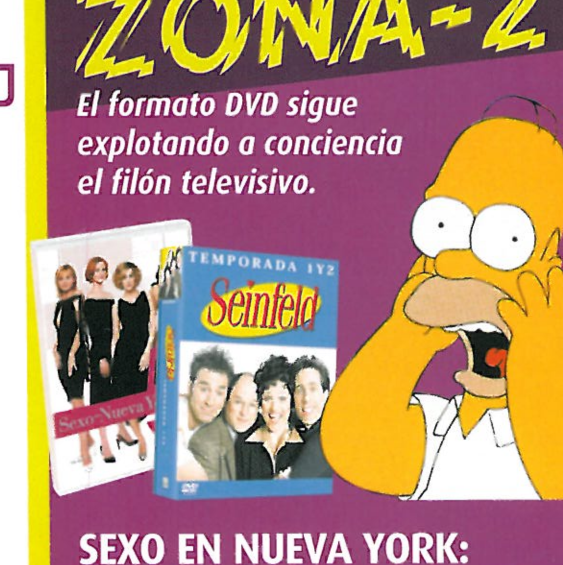
VALORACIÓN: 3/5

Paramount sigue rescatando clásicos del cine. En este caso le toca a una de las muchas adaptaciones para la gran pantalla de los melodramas escénicos de T. Williams. Para aficionados.

NOTICIAS por Bruno Sol

ZONA-2

El formato DVD sigue explotando a conciencia el filón televisivo.



SEXO EN NUEVA YORK: QUINTA TEMPORADA

Problemas de producción limitaron a ocho los episodios de la quinta temporada de este fenómeno televisivo (que actualmente emiten C+ y A3TV). A pesar de todo, contiene algunos de los mejores momentos de toda la serie. Eso logra compensar su precio (35,95 Euros), prácticamente el mismo que el resto de temporadas. Edita **Paramount Home Ent.**

FOX REBAJA LAS PRIMERAS TEMPORADAS DE SUS SERIES

En una decisión que deberían imitar otras distribuidoras, **20th Century Fox H.E.** ha decidido rebajar el precio de las primeras temporadas de sus series de mayor éxito. Por sólo 29,99 Euros podrás llevarte a casa los primeros capítulos de *Buffy Cazavampiros, 24, Ally McBeal, Los Simpson* y *Futurama*. Una buena noticia para los amantes de la TV de calidad.

AL FIN, SEINFELD EN DVD

Columbia lanzará el 24 de noviembre en España las tres primeras temporadas (en dos *packs*) de una de las mejores comedias televisivas de la historia. Disfruta de las surrealistas peripecias de Jerry Seinfeld y sus amigos en una impecable edición DVD que incluye comentarios de audio, tráilers originales y diversos documentales. El precio: 34,99 Euros.





Lindsay Lohan es la estrella de una comedia juvenil con bastante «mala leche»



El malogrado River Phoenix en una de las películas que llenaron su corta pero intensa carrera



Salvar Al Soldado Ryan es una de las mejores demostraciones de la superioridad del DTS frente al Dolby Digital 5.1

por B.S.

CHICAS MALAS



DIRECTOR: MARK S. WATERS
REPARTO: LINDSAY LOHAN, TINA FEY, RACHEL MCADAMS, LACEY CHABERT
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 19,95 €

Estrenada tarde y mal en nuestro país, ***Chicas Malas*** es una divertida y ácida comedia escrita por Tina Fey, una de las componentes del equipo de *Saturday Night Live*. Su edulcorado final le impide alcanzar la gloria de clásicos del género como *Fuera De Onda*, pero al menos no es uno de esos «pastelazos» protagonizados por Hillary Duff.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

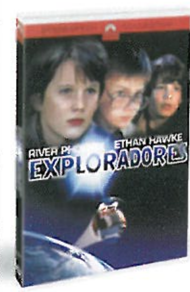
Comentarios de audio. Tomas falsas. Documentales. Escenas eliminadas. Anuncios. Tráiler.

VALORACIÓN: 3/5

Una comedia sin más ambición que hacerte pasar un buen rato.

por I.G.

EXPLORA-DORES



DIRECTOR: JOE DANTE
REPARTO: ETHAN HAWKE, RIVER PHOENIX, JASON PRESSON, AMANDA PETERSON, ROBERT PICARDO
GÉNERO: AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS EN 5.1; ESPAÑOL, FRANCÉS, ALEMÁN E ITALIANO EN DOLBY SURROUND
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, ITALINAO, FRANCÉS, ETC.
P.V.P.: 19,95 €

Película de aventuras para niños realizada en los años 80 con los efectos especiales de la casa **Light & Magic**. Interesante ver cómo ha ido evolucionando la industria gracias a los efectos digitales en tan sólo 20 años.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Dos escenas adicionales de la película. Falta, por lo menos, algo de historia del currículum de Phoenix y Hawk.

VALORACIÓN: 3/5

Cine de aventuras protagonizado por ingenuos pre-adolescentes de los 80. Nada que ver con los personajes adelantadísimos a su edad de los 90 o del nuevo siglo XXI.

por B.S.

SALVAR AL SOLDADO RYAN 60 ANIVERSARIO



DIRECTOR: STEVEN SPIELBERG
REPARTO: TOM HAWKS, EDWARD BURNS, MATT DAMON
GÉNERO: DRAMA BÉLICO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1 Y DTS, INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 19,95 €

Paramount lanza por tercera vez el espectacular drama bélico de Steven Spielberg en una edición especial conmemorativa del 60 aniversario del Día D con nuevos documentales y castellano DTS.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Ocho Documentales reunidos en un 2º DVD dedicado sólo a extras.

VALORACIÓN: 4/5

Junto a esta reedición sencilla (destinada a los que no habían adquirido hasta ahora la película), **Paramount** comercializará otra edición especial con dos documentales de largo metraje (*Rodando La Guerra* y *El Precio de la Paz*) que merecen por si solos la compra del *pack*.



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....
Dirección: .... Población: ....
C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).
❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):



La 5a estaci

Son madrileños y están en los primeros puestos de las listas de ventas de Méjico. Están marcados por un destino muy distinto a los de grupos de pop-rock español, y han venido desde D.F. para contarnos sus experiencias vividas allí y a desvelarnos cómo han conquistado las Américas...

Sois un grupo bastante atípico, ¿cómo surgió la idea de emprender vuestra carrera discográfica en Méjico?

Natalia: En principio éramos seis en el grupo y empezamos grabando maquetas y probando suerte en las discográficas de aquí, en España, pero nadie se pronunciaba. Así que, decidimos dejar el grupo y nos separamos. Poco después, por contacto de uno de los guitarristas del grupo, conocimos a Jaime Torregrosa, nuestro actual productor. (Mira a Jaime cariñosamente y continúa hablando). Vino a España por Navidad, le dimos una maqueta y le gustó mucho, nos pidió otra y le gusto mucho más. Y se las llevó a Méjico, allí dos discográficas se estuvieron (Natalia hace un gesto con las manos de comillas) «peleando» por nosotros. Qué curioso, ¿verdad? Aquí en Madrid nadie nos quería y allí se peleaban por nosotros... Bueno, finalmente fue **BMG Méjico** quien pujó más.

¿Qué tal fueron vuestros inicios en Méjico?

Ángel: Fue muy curioso porque nos fuimos allí, firmamos el contrato y luego regresamos a Madrid a grabar nuestro primer disco con Alejo Stivel (*Primera Toma*, 2002). Aquí apenas se escuchó pero en Méjico, el productor de una telenovela, escogió uno de nuestros *singles* como banda sonora de la cabecera de la serie.

FLORES DE ALQUILER

Una poderosa voz capaz de ensombrecer al sol, canciones que hablan de sus vivencias en Méjico y sonidos que beben de la fuente del pop español. Así es el segundo disco de La 5ª Estación, que ya ha conseguido el disco de Oro en D.F., su ciudad adoptiva.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: ALFONSO SERRANO

MÚSICA

La actualidad musical al completo

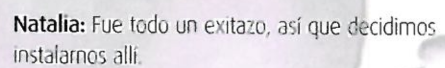


Natalia: Fue todo un exitazo, así que decidimos instalarnos allí.

¿Habéis pensado alguna vez en tirar la toalla?

Natalia: Muchísimas veces.

Pablo: Sobre todo en nuestros comienzos. Fíjate, cuando fuimos a Méjico éramos cuatro, y ahora sólo somos tres. Además de ser momentos difíciles económicamente, empezamos a llevarnos mal. Nos fuimos los cuatro a vivir a una casa, aquello fue peor que la casa de *Gran Hermano* (los tres se empiezan a reír y Pablo prosigue). Y llega un momento en el que te dices, «sí, estoy cumpliendo el sueño de mi vida pero a qué precio».



Y a día de hoy ya sois Disco de Oro en Méjico con *Flores De Alquiler*...

Natalia: (Con voz nostálgica) Sí, así es. Nos hubiese gustado más conseguirlo primero aquí, pero todo se andará... (Cambia de tono y más orgullosa que nunca, continúa) Hemos estado todo este año dando conciertos por todo Méjico, después por Centroamérica, e incluso por EE.UU. Está teniendo muy buena aceptación allí. En España, salimos con el *single El Sol No Regresa*, ahora creo que está sonando *Darío*... Esperemos que funcione igual de bien que en Méjico...

Ángel: (Burlonamente) No somos profetas en nuestro país, qué se le va a hacer.

Se os nota algo dolidos por haber tenido que salir de vuestras fronteras para conseguir el reconocimiento...

Natalia: Sí, algo dolidos sí estamos... Los inicios son muy duros, y más en un país que no es el tuyo. Lejos de tu familia y de los que te quieren.

Además, en vuestras canciones se refleja ese sentimiento.

Natalia: Así es. En *Esta Es Mi Ciudad* lo expresamos abiertamente, ya que hablamos de Méjico como si fuera nuestra ciudad, pero afirmamos que no nos gustaría que fuera así definitivamente.

Pablo: Es decir, estamos eternamente agradecidos a Méjico porque fue la ciudad que nos abrió las puertas, como artistas nos ha hecho crecer, nos ha permitido cumplir nuestros sueños... Pero, sin duda, nos hubiera gustado que hubiese sido primero en Madrid.

Natalia: Y luego, como la mayoría de los grupos españoles, «hacer las Américas».

¿Por qué ha tenido que pasar tanto tiempo para que empecéis a sonar ahora en España.

Pablo: Supongo que era porque **BMG España** no se acordaba, o no sabía, ni que existíamos. De hecho, la discográfica de aquí nos trata como artistas internacionales... (Risas)

Natalia: Sinceramente, esta gira (los conciertos que se dieron por distintas provincias de España en el mes de octubre) no estaba en la agenda de conciertos. Todo surgió de repente porque un representante de **BMG España** fue a Méjico, vio nuestro vídeo y se quedó sorprendido. Y de un mes para otro decidieron sacar el disco a la venta en España, y a día de hoy ya vamos por el segundo *single*.

Ángel: Vinimos a Madrid en el mes de julio, para dar un concierto junto a Avril Lavigne y Pereza, y por entonces ya pudimos comprobar que nuestro disco estaba empezando a funcionar. De hecho, las críticas fueron muy buenas pues gustó más nuestra actuación que la de Avril Lavigne.

Pablo: Es una pena que ahora que está gustando tanto nuestro trabajo aquí en España no podamos dedicarnos a hacer una promoción en condiciones, ya que en Méjico tenemos una carrera que seguir defendiendo, un montón de conciertos... Y sólo podemos venir aquí en periodos cortos de tiempo; así que, lo que esperamos de esta gira es que la gente conozca bien el grupo, para que con el siguiente disco podamos hacer una promoción más seria en España.

Las letras de vuestras canciones son muy críticas a la vida en D.F. ¿cómo es posible que después del éxito que estáis teniendo allí, seáis tan detractores con la ciudad?

Pablo: Pensábamos que después del primer álbum todo se iba a acabar y que regresaríamos a España a grabar el segundo disco. Así que, nos pusimos a componer y decidimos que las letras hablaran de nuestra estancia y nuestras experiencias en Méjico, desde una perspectiva muy personal.

La 5ª estación

Natalia: Y de repente, uno de los productores más prestigiosos de Méjico nos propuso grabar nuestro segundo disco. Así que le presentamos las canciones que teníamos y le gustó mucho.

Componéis vuestras propias canciones, y el disco se grabó en Méjico. ¿Os hicieron cambiar algo de vuestro estilo para gustar al público mejicano?

Natalia: No, la verdad es que hemos tenido mucha libertad. Salvo en una de las canciones, *El Sol No Regresa*, que el productor nos propuso la idea de incluir unas trompetas mariachis.

Ángel: A mi me pareció una idea muy interesante, porque con esos sonidos la canción representa cómo es nuestra música: la unión del pop español con nuestras vivencias en Méjico.

NOSTÁLGICOS DE LOS VIDEOJUEGOS

¿Os gustan los videojuegos?

Pablo y **Ángel:** ¡Uff! Bastante.

Natalia: A mi no mucho, aunque he jugado bastante con mi hermano al *Doom* y a uno de coches en el que te daban puntos por matar (risas).

¿Cuál es el juego que tenéis grabado en vuestras memorias?

Natalia: el *Doom*, sin duda alguna.

Pablo: *A Link To The Past* de Super Nintendo, disfruté un montón.

Ángel: A mi me gustan tantos que me es muy difícil rescatar uno... (Después de una larga meditación, Ángel se decidió por un título) Me gustan más los juegos antiguos, que los actuales. *Double Dragon*, quizá sea el juego al que tenga más cariño.

Pablo y Ángel se quedan pensativos y, con nostalgia, Pablo dice: es una lástima, hay muchos juegos que se echan en falta, y si quieres conseguirlos allí (se refieren a Méjico) tienes que recurrir a la versión japonesa.

Pero estando tan cerca de Estados Unidos, seguro que hay muchos títulos que llegan antes que al territorio PAL...

Ángel: No te creas, hay juegos que nos llegan más tarde que a Europa, como por ejemplo *Pro Evolution Soccer*. Porque como a los gringos no les gusta este tipo de títulos pues lo distribuyen con retraso o, en el peor de los casos, deciden no exportarlo...

En tono sarcástico Natalia añade: es que los gringos deciden tantas cosas... Todo lo que viene de ellos es más caro, ¡y no iban a ser menos los juegos!

Pablo: Quizá los juegos no tanto, cuestan aproximadamente unos 70 Dólares, pero la consola **PlayStation 2** no la encuentras por menos de 350 Dólares.

Ángel: Sin embargo, la Xbox está tirada de precio pero claro, apenas tiene juegos importantes.

De repente Pablo se empieza a reír y le comenta a **Ángel:** ¿te acuerdas de aquella videoconsola que nos costó unos 25 Dólares?

¿Una videoconsola por 25 Dólares?

Ángel: Sí, es que en Méjico puedes encontrar en cualquier supermercado este tipo de consolas que, además, incluyen por el mismo precio infinidad de cartuchos con juegos clásicos de Spectrum, SNES...

Pablo: Incluso por algo menos de 25 Dólares, se venden videoconsolas con niveles sueltos de diferentes juegos. Por ejemplo, del *Sonic* de MegaDrive, está el nivel 10. Del *Contra*, otro nivel... Y así hasta un total de 15 ó 20 niveles de distintos juegos.



«FLORES DE ALQUILER ES, SIN DUDA, LA UNIÓN DEL POP ESPAÑOL CON NUESTRAS VIVENCIAS EN MÉJICO»

¿Qué tipo de juego os gusta más?

Natalia: Los de pistola en mano y los de coches.

Pablo y **Ángel:** Los de rol.

Ángel: Lo que pasa es que como allí (en Méjico) sólo puedes conseguir estos juegos en japonés y, como rara excepción, en inglés pues no me entero de nada y tengo que hacer las cosas por inercia. Así que ahora, a los que más juego, son los de acción que apenas tienen diálogos.



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com



Pídelo por SMS al 7667

Consulta toda nuestra oferta en internet o en tu móvil!
WWW.LOGOLANDIA.COM
WAP.LOGOLANDIA.COM
Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos ¡ENTRA YA!

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

FONDOS COLOR

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

Envía FONDO91 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO91 1591



¿Tienes un Siemens y quieres borrar el logo del operador? Envía FONDO91 1187 al 7667 y descargate el logo invisible.

¿NO ENCUENTRAS EL FONDO QUE BUSCAS? Envía FONDO91 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO91 SEXO - FONDO91 TUNING - FONDO91 DRAGON

ANIMADOS

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

Envía ANI91 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ejemplo: ANI91 1127



¿NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? Envía ANI91 y lo que buscas. Ejemplos: ANI91 TETAS - ANI91 BANDERA - ANI91 GARFIELD

IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - LG - TSM

Envía IMAGEN91 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN91 914966. También puedes pedirlo llamando al 806.588.672



914966 914664 913799 914647 914800 915144 915524 915202
915560 914754 914710 915370 914765 915570 915254 915569 915539
913254 914243 915038 914444 915013 915369 914719 913688 914758
915566 915506 914439 915571 915544 915503 915462 915367 915327

¿NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN91 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN91 SEXO - IMAGEN91 CALAVERA

JUEGOS JAVA

Envía JUEGO91 y la referencia del juego al 7667
Ejemplo (BOOBS BUSTER): JUEGO91 1046



SPLINTER CELL (ACCION) Debes espiar tras la línea enemiga. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, CB, AQ, AP, AV, O, E, T — Ref. 1008

REAL SOCCER (FUTBOL) Lleva a tu equipo a la victoria. Compatibles: AI, AJ, AP, AV, AX, E, T — Ref. 1108

KAMIKAZE (ROL) Entra en el mundo japones antiguo. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, AP, AV, AW, BA, CG, E, T — Ref. 1058

BAMM (ARCADE) Consigue tres del mismo color. Compatibles: AJ, AP, AW, E, T — Ref. 1134

BOOBS BUSTER Veras a las chicas en toples. Compatibles: AI, AJ, AQ, AP, AV, AW, AX, E, T — Ref. 1046

RAINBOW 6 RAVEN S. (ACCION) Combate con los terroristas mas sangrientos. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, AP, AW, BA, T — Ref. 1022

PRINCE OF PERSIA (ACCION) Lucha en el mundo de la Persia medieval. Compatibles: AI, AJ, AK, AQ, AP, AV, AW, BA, O, E, T — Ref. 1017

RAYMAN GOLF (DEPORTES) Practica tu swing. Compatibles: AI, AJ, AT, AK, AU, CB, AP, AV, AW, BA, E, T — Ref. 1023

GARDFIELD BOUBLE (ARCADE) No te metas en lios. Compatibles: AI, AT, CB, AX, BA, BC, C, E — Ref. 1060

SPEED DEVILS (MOTOR) La carrera de coches mas intrepida. Compatibles: AI, AJ, AK, AP, AV, E, T — Ref. 1024

BITRIX (ROMPECABEZAS) Encaja las piezas de colores. Compatibles: AI, AJ, AT, AU, CB, AP, AV, AW, AX, BA, CG, E, T — Ref. 1087

CAR RACER (MOTOR) Lleva a los peatones al autobus. Compatibles: AI, AJ, AT, CB, AQ, AX, BA, BC, S, E — Ref. 1053

RAYMAN 3 (PLATAFORMAS) Tus reflejos te haran ganar. Moviles compatibles: AI, AJ, AK, AQ, AP, AV, BA, O, E, T — Ref. 1018

TRAGACOCOS (ARCADE) El comilon debe recorrer el laberinto. Compatibles: AI, AJ, AT, AU, CB, AP, AV, AW, AX, BA, CG, E, T — Ref. 1085

UNDERGROUND (MOTOR) Conduce y acelera a tope. Compatibles: AI, AJ, AP, AV, AW, AX, BA, E, T — Ref. 1106

TORA, TORA (ARCADE) Lucharas como piloto japones. Moviles compatibles: AI, AJ, AT, CB, AP, AV, AW, AX, BA, O, CG, E, T — Ref. 1130

TRUCOS VIDEOJUEGOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías al 7667:

TRUCO91 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO

te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Ejemplos:
- TRUCO91 PS2 BURNOUT
- TRUCO91 XBOX GTA VICE CITY
- TRUCO91 PSX FIFA2003
- TRUCO91 GAMECUBE METAL GEAR

CREA TUS PROPIOS FONDOS

1006 1015 1009 1020 1004 1016

1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO91 REF FONDO Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo, escribe: MIFONDO91 1015 Alfredo y lo envías al 7667, en unos instantes recibirás un fondo como el del móvil

SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. ***MUY DIVERTIDOS!***

Sirena Policia 1071 · Tarzan Borracho 1075 · Formula 1 1037 · Bebe Riendo 1042

7ª de caballeria *(A la carga)*	1053	Risas malvadas *(Terrorificas...)*	1059
Risas locas *(Brutal!)*	1068	Pedo liquido *(Risas y asco)*	1029
Lobos *(Llamaras la atención)*	1012	Erupto *(Desagradable!)*	1049
Telefono antiguo *(Muy divertido...)*	1063	Bebe muy feliz *(Te contagia!)*	1081
Grito Tarzan *(Buenisimo!)*	1006	Silbando *(Hazte el loco)*	1024
Bocina Barco *(Suena muy real)*	1019	Varios pedos *(Creeras olerlos)*	1051
Bocina antigua *(Muy divertido)*	1013	Motosierra *(Que miedo!)*	1087
Pedos diarrea *(Que asco)*	1058	Grito mono *(Monisimo)*	1086

Envia SONIDO91 y la referencia al 7667. Ejemplo (Formula 1): SONIDO91 1037

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)



LOS MEJORES

1. Need For Speed — VIDEOJUEGO — Ref. 917466
2. 2 Fast 2 Furious — CINE — Ref. 917120
3. Flying Free — DANCE/TECHNO — Ref. 916214
4. Final Fantasy X2 — VIDEOJUEGO — Ref. 917837
5. El Ultimo Mohicano — DANCE/TECHNO — Ref. 917856
6. Bola De Dragon — TELEVISION — Ref. 916503
7. Es Como La Cocaina — DANCE/TECHNO — Ref. 917505
8. Zanarkand — DANCE/TECHNO — Ref. 916512
9. Hablando En Plata — POP — Ref. 917827
10. El Ultimo Mohicano — CINE (principio) — Ref. 915956

MONOFÓNICOS: Envía TONO91 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO91 917466. Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI91 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI91 917466

Ref.	VIDEOJUEGOS
918026	Doom 3
918025	Final Fantasy XI
918021	Onimusha 3
917970	Juiced (By The Grace Of God)
917822	Ninja Gaiden
917815	FIFA Soccer 2004

Ref.	DANCE/TECHNO
917895	El Bosque De Colores
916541	Scorpia
917855	Despre Tine
917399	When I Sleep (X-Que Vol. 8)
916270	Radical
917891	Revelation
917316	Insomnia
917887	Figlio Di Pitagora
917743	Beautiful Day (X Que Vol.8)
917761	The Promised Land
918024	Call On Me
918022	Attention
917989	La Promesse
917891	Revelation
917995	Lola's Theme
917979	Coliseum

Ref.	CINE/TV
915574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
915566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
917347	S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson)
917885	Aquí No Hay Quien Viva - TV
916264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
917756	Piratas del Caribe - CINE
917962	Star Wars (Marcha Imperial) - CINE
918035	Kill Bill Vol.1 (Silbido) - CINE
918031	Age Of Aquarius - ANUNCIO
917897	Mis Adorables Vecinos - TV

Ref.	HIMNOS/OTROS
915007	Himno Nacional De España
916352	Els Segadors
915570	Paquito El Chocolatero - FESTIVO
918018	Alas Rojas
918012	Salve Marinera

Ref.	POP/ROCK/LATINO/RUMBA
917724	Obsesión - LATINO
917952	Valió La Pena - LATINO
917764	Mami - RUMBA
918032	Soledad - POP
917929	Al Carajo - ROCK
918019	Daria - POP
916246	Jesucristo García - ROCK
917986	La Respuesta Es Si - POP
917985	Escucha Atento - POP
917984	Soy Mujer - POP
917640	Pastillas De Freno - POP
917593	Camina Y Ven - POP
917933	Maria Caipirinha - POP
917942	Una Foto En Blanco Y Negro - POP
917960	Con La Luna Llena - POP
918034	Pepe Bolika - ROCK
918023	Precisamente Ahora - POP
918028	Los Restos Del Naufragio - POP
918027	Ya No Me Acuerdo - POP
917987	Ángel - POP
918007	Too Lost In You - POP

...a pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...). Comprueba ...favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

...viles Compatibles Para Juegos Java: NOKIA 3100 (AI); NOKIA 6100 (AJ); SIEMENS M55 (AT); NOKIA 3200 (AK); SIEMENS C60 (AU); SIEMENS MC60 (CB); MOTOROLA V525M (AQ); NOKIA 3510I (AP); NOKIA 6600 ...); SONYERICSSON T610 (AW); NOKIA 7250I (AX); SONYERICSSON Z600 (BA); MOTOROLA V300 (O); SONYERICSSON T630 (CG), SAMSUNG E600 (AS), NOKIA 6820 (S); NOKIA 7650 (E), NOKIA 7210 (T). Copyright ...gos: 1008 (5 SMS): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US, 1058 (3 SMS), 1060 (3 SMS) and/or other countries. Rayman, Splinter Cell, Sam ...her, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries, 1046 (3 SMS), 1106 (3 SMS), 1108 (3 SMS), 1134 (3 SMS), 1053 (3 SMS): © Artema, S.L. ...7 (5 SMS): © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechners Prince of Persia. 1087 (3 SMS), 1085 (3 ...S), 1130 (3 SMS): © M-Solutions; 1018 (5 SMS), 1022 (5 SMS), 1023 (5 SMS), 1024 (5 SMS): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or ...er countries. Rayman, Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries ; Resto: © Teamovil, S.L.

...el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. ...reos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS MOVISTAR 0,9 Euros + IVA. AMENA/VODAFONE 1,2 Euros + IVA.(2 mensajes ...esarios para descargar Imágenes, Sonidos Reales, Polifónicos, Fondos, Animados y Tonos)

Autores De Las Canciones (ult. 4 Cifras De La Ref.): 7466: Kirkland Scott P, Jordan Kenneth David, Boreland Wes; 7120: Bridges Christopher Brian, Mc Masters Keith; 6214: Escudero Gonzalez; 6503: Salesses, Azoulay; 6512: Uematso Nobuo; 5956: Trevor Jones; 6541: Mirisola Mauro, Dierickx Dirk, Beelen Marco Ursula Louis; 7399: Moreno Abanades Ruben, Jimenez Moreno Rebeca, Alvarez Tudela David, Pamies Sabates David; 7316: Jazz Maxi, Sister Bliss, Rollo (gb); 5574: Mike Oldfield; 5566: South Park R. Parker; 7347: Parker (us 2) John; 6264: Morricone; 5007: Bartolome Perez Casa; 6352: Dominio Popular; 5570: G. Pascual Falcó, Selles Roig Mario; 6246: Iniesta Ojea Roberto; 7593: Santander Kike, D. Bisbal

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

Copyright de imagenes: 1104, 1825, 1808, 1726, 1282, 1724, 1786, 1686, 1267, 1132, 1262, 1572, 1441, 1689, 1767, 1643, 1647, 1681, 1777, 1687, 1797: © Mobibase; 1750, 1737, 1742, 1740, 1751: © Artema, S.L.; 1728, 1714, 1297, 1719, 1784: © Handtap - Mobibase; 1561, 1356: © Alfonso Prieto Sarri; 1718: © Cheyco Leidmann - Mobibase; Resto de imagenes: © Teamovil, S.L.

Copyright de animaciones: 1103, 1131: © Handta, 1189, 1192, 1194, 1134, 1195, 1136p - Mobibase; 1166, 1138, 1140: © Handtap - Mobibase; 1203, 1121, 1070, 1176, 1150, 1175: © Loroestudio S.L.; Resto de animaciones: © Teamovil, S.L.

evanescence

A punto de editar su primer DVD en directo, Amy Lee y Ben Moody, voz y guitarra del grupo revelación de la temporada, nos cuentan (casi) todos los secretos de su meteórica carrera. Conozcamos un poco más a Evanescence.

El mes que viene analizaremos las cualidades de este esperado DVD en directo del grupo.

ENTREVISTA

- Comencemos por el principio... ¿Cómo se os ocurrió la idea de formar un grupo de Rock?

BEN - Amy y yo nos conocimos en un campamento de verano, a los 13 ó 14 años. Enseguida congeniamos y nos pusimos a hablar de música. Aquella misma semana decidimos empezar a componer juntos y a tocar. Al mes ya habíamos pasado mucho tiempo el uno en casa del otro. Todos los días, al salir del colegio, iba a casa de sus padres, o ella venía a mi apartamento, y nos poníamos a tocar, componer, a escribir los mismos temas una y otra vez. Llevamos haciendo lo mismo desde entonces...

- ¿Por qué ese nombre tan raro?

AMY - Ben se presentó un día en mi casa, con un diccionario: «Tenemos que encontrar un nombre». Y nos pusimos a buscar en el diccionario. Queríamos una palabra que fuera un tanto inusual. Buscábamos algo un poco misterioso, porque nos ha costado mucho describir nuestra música, catalogarla.

BEN - El nombre... al principio me gustó más a mí que a Amy. En realidad, tuve que convencerla porque originariamente era un poco distinto. La primera palabra que estuvimos barajando fue evanescent. Sólo cuando la cambiamos por evanescence estuvo de acuerdo.

AMY - A mí me parece precioso. Cuando suena en mis oídos, siento algo extraño, bonito. Creo que así se podría describir también nuestra música.

- ¿Qué música escuchábais antes de formar el grupo? ¿Quiénes eran vuestros ídolos?

BEN - Yo siempre he sido un gran admirador de Jay Baumgardner como mezclador, y de Andy Wallace, que, para cualquiera que haya pasado algún tiempo en algún tipo de ambiente relacionado con la grabación, es un dios. En el aspecto artístico, Trent Reznor.

AMY - A mí también me han influido mucho Nine Inch Nails, y toda la época Grunge. En el colegio escuchaba a Nirvana, Soundgarden, ese tipo de bandas. Me gustaban mucho.

- ¿Cómo era vuestra vida antes de convertiros en estrellas del Rock?

AMY - Un día típico en el instituto: Iba a clase. No me gustaba. Volvía a casa. Intentaba convencer a mis padres de que me dejaran pasar el resto del día en casa de los padres de Ben, grabando. Yo hacía la voz en el armario, al ritmo de algún acorde, Ben lo grababa en un magnetofón de 8 pistas (o lo que fuera) y... así todos los días.

- ¿De donde surge la inspiración para componer? ¿Teneis algún truco?

AMY - Yo no. Tiene que ser todo muy auténtico. Aunque te diré que siempre estoy escuchando música nueva, de todo tipo de géneros. Compro muchos CDs. Escuchar lo que hacen los demás me inspira. Pero no es algo que pueda forzarse.

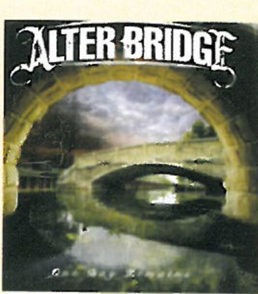
- El DVD que sale al mercado refleja vuestro directo. ¿Que supone para vosotros ir de gira?

BEN - Estar de gira es una auténtica maravilla. Es la mejor experiencia de mi vida. Vivo por y para la carretera. Duermo como un bebé en el autobús. **AMY** - Ir de gira es muy divertido. Y tocar en directo también. Esperamos que quien compre el DVD pueda apreciarlo igual que nosotros.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

POR RAFA NOTARIO



ALTER BRIDGE
ONE DAY REMAINS
SONY

De las cenizas aun humeantes de Creed surge este nuevo proyecto del guitarrista Bill Tremonti, flanqueado por sus fieles Brian Marshall y Scott Phillips, más la incorporación de Myles Kennedy, el nuevo cantante. Sin sorpresas: guitarras épicas, fervor espiritual y melodías preciosistas. La historia continúa...



GOOD OF CHARLOTTE
THE CHRONICLES OF LIFE & DEATH
SONY

Pese a sus pintas «góticas», los de Maryland siempre han estado mucho más cerca de las inofensivas gamberradas de Blink 182 que de las lobregueces abisales de Marilyn Manson. En su tercer álbum, muestran, de nuevo, su prodigiosa facilidad para crear estribillos incandescentes y una recién adquirida «seriedad» que descolocará a más de uno. Habrá que verlos en directo...



HAZE
CRÓNICAS DEL BARRIO: EL ALBUM
UNIVERSAL

Desde las calles de Sevilla, la nueva Meca del Hip-Hop patrio, se presenta, tras innumerables peripecias, en una gran compañía multinacional, el esperadísimo debut largo de uno de los Mcs más frescos y funkies del panorama actual. Rimas militantemente callejeras, flow combativo y rítmica vacilona, sabrosamente aliñadas con esencias morunas y aromas flamencos. Olé.



VARIOS
EL MILAGRO DE CANDEAL
BMG

Fascinado por la música popular, el oscarizado director Fernando Trueba ofrece, en su último filme, un vibrante retrato del bullicioso paisaje humano y la desbordante creatividad sonora de las calles de la favela de Candeal (en la ciudad brasileña de Salvador De Bahía) con la venerable figura de Bebo Valdés como hilo conductor y el gran Carlinhos Brown como cicerone de excepción. Una delicia.

LOS REPLICANTES
LOS 80
SONY

Como complemento a la serie televisiva, se publica este popurri de éxitos ochenteros, interpretados por un grupo creado expresamente para la ocasión. Versiones carentes de alma de maravillas de aquí (especialmente sangrante el caso de Para ti, de los geniales Paraíso), y de allí (ese Tainted Love, ese My Sharona...). La gran pregunta es ¿Por qué?

ROBBIE WILLIAMS
GREATEST HITS
EMI/CHRISALIS

La figura más vendedora del Pop británico actual ataca de nuevo con esta flamante colección de «Grandes Éxitos» (Angels, Rock DJ, Millennium...), a los que hay que sumar dos nuevas composiciones, Radio y Misunderstood, primer material nuevo en los dos últimos años, que redondean un compendio cuasi-perfecto de una trayectoria tan intensa como inverosímil.



JOHN WILLIAMS
STAR WARS I, II Y III
SONY

Nueva «edición coleccionista» presentada con espectaculares portadas 3-D de las respectivas bandas sonoras compuestas por Williams e interpretadas por la Orquesta Sinfónica De Londres, cuidadosamente remasterizadas para la ocasión en sistema DSD. Sinfonismos galácticos, ritmos alienígenas y cadencias hiperespaciales para recordar la saga de las sagas.

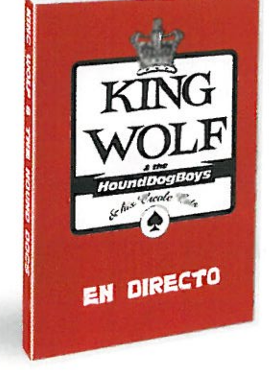
KING WOLF & THE HOUND DOGS

En Directo

El más efervescente, festivo y espectacular homenaje a la música de Elvis. Un auténtico súper-grupo encabezado por la voz del «soul crooner» Andreu Muntaner «Lobo» que no os dejará indiferentes.

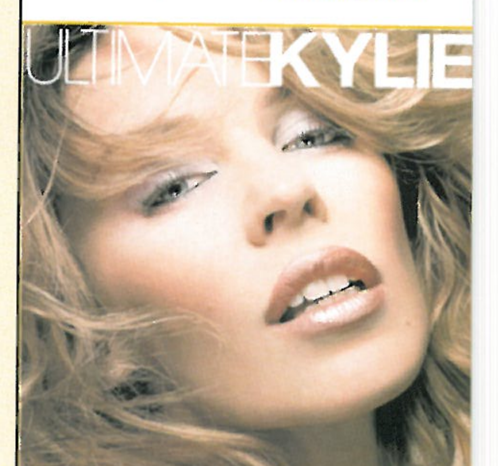
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
No existe capítulo de Extras.

VALORACIÓN: 3/5
Los miembros del numerosísimo combo madrileño-internacional ofrecen en esta modesta, pero efectiva, producción. Metales huracanados, coros arrebatadores, teclados gozosamente añejos, sección rítmica implacable, guitarras felinas, voz espectacular...y uno de los mejores - y más variados cancioneros que vieron los siglos.



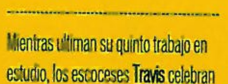
CARACTERÍSTICAS: IDIOMAS: INGLÉS • SUBTÍTULOS: NO • SONIDO: STEREO • TIPO DVD: DVD-5 • COMPAÑIA: CMS

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2
Revista Oficial - España



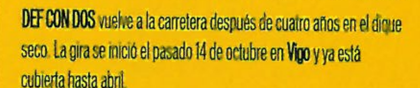
I Believe In You y *Giving You Up* son las dos canciones inéditas en **Ultimate Kylie**, el recopilatorio definitivo de **Kylie Minogue**. Un doble CD a precio sencillo que va a arrasar estas Navidades.

Anywhere But Home es el título que llevará el nuevo DVD + CD de **Evanescence**, grabado en directo durante su última gira. Más detalles en nuestro próximo número.



Tras un silencio de tres años, **The Manic Street Preachers** regresan a la actividad discográfica con *The Love Of Richard Nixon*, single adelanto de lo que será su nuevo álbum **Lifeblood**.

Mientras ultiman su quinto trabajo en estudio, los escoceses **Travis** celebran sus ocho años de existencia con **Singles**, una colección de sus mayores éxitos - con alguna que otra inédita - disponible en CD o DVD.



DEF CON DOS vuelve a la carretera después de cuatro años en el dique seco. La gira se inició el pasado 14 de octubre en **Vigo** y ya está cubierta hasta abril.

Matthew Sweet, el indiscutible rey del *Pop* de guitarras, regresa en un impresionante estado de forma con **Living Things**, para el que ha contado con la colaboración estelar del letrista **Van Dyke Parks**.

Volvió **Eminem**. Y se armó, claro (imprescindible ver su último vídeo).

José Mercé ha ultimado en **Cádiz** la grabación de su nuevo disco, **Confí De Fuá**, que contiene, entre otras sorpresas, una peculiar lectura flamenca del archifamoso *Clandestino* de **Manu Chao**.

El 2 de noviembre se editó **Live Licks**, un doble CD que documenta la colosal gira **Licks World Tour 2002/03** de los incombustibles **Rolling Stones**. Todos sus éxitos de siempre y once canciones que los **Stones** nunca habían grabado en directo con anterioridad.

David Bowie, leyenda viva del *Pop* e icono de la modernidad, firma **A Reality Tour**, DVD que recoge los mejores momentos de su última gira europea y que ofrece un frenético recorrido por mas de 30 de sus temas clásicos

MOTOR: 3.189 cc.
POTENCIA: 250 CV. (6.300 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 6,4 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 250 km/h
PESO: 1.525 kg.
CONSUMO:
URBANO
13,8 l/100
EXTRAURBANO
7,5 l/100
MEDIO
9,8 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 4.203 mm.
ANCHO: 1.765 mm.
ALTO: 1.421 mm.
MALETERO: 281 l.
DEPÓSITO: 60 l.

www.audi.es

(+) CALIDAD GENERAL, PRESTACIONES, ACABADOS

(-) ESTÉTICA DEMASIADO DISCRETA

GAMA AUDI A3
DESDE: 21.820 €
HASTA: 38.500 €
VERSIÓN PROBADA: 38.500 €



AUDI
A3

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

3.2 QUATTRO DSG AMBITION

Deportividad sin renunciar a nada

Cuando el departamento de prensa de Audi, con Ana Rivas al frente, nos ofreció la posibilidad de conducir el A3 equipado con el motor más potente y que, además, incorporaba el fabuloso cambio DSG, la adrenalina comenzó a recorrer nuestro cuerpo. Tras haber probado en estas mismas páginas el 2.0 FSI (cuyas prestaciones nos dejaron un poco fríos en comparación con el antiguo 1.8T), lo cierto es que en esta ocasión el coche iba más que sobrado. Un bastidor ejemplar que no pone en apuros la comodidad; la sorprendente y firme capacidad de empuje, sin titubeos, a cualquier régimen y, por supuesto, el maravilloso cambio DSG, que además de precisión y rapidez adivina siempre las intenciones del conductor, conforman un coche de ensueño. Quizá peca de discreto, ya que aunque la elegancia es la máxima de la marca, en modelos como éste, eminentemente deportivos, sí que debería permitirse alguna licencia tanto en el interior como el exterior para dejar a las claras a propios y extraños lo que tenemos entre manos. Como adivinaréis, sólo su precio es lo único que no es casi perfecto. Pero vale lo que cuesta.

■ El salpicadero derrocha calidad de materiales, pero se nos antoja un poco soso. El sistema de navegación opcional que incluía esta unidad es fantástico

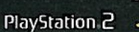
DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
7	9	8	7	8	7,8



SI TE SUSCRIBES AHORA TE REGALAMOS UNA TARJETA DE MEMORIA OFICIAL O UN ADAPTADOR DE RED PARA TU PLAYSTATION 2
¡Tú eliges!
TARJETA DE MEMORIA
Para que guardes tus partidas
¡NUEVO!
ADAPTADOR DE RED
Para jugar On-line
SONY
Memory Card (8MB)
PlayStation 2
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
☐ Por un año (12 números) con una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
☐ Por un año (12 números) con un adaptador de red para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad........
Dirección: ....
Población: ....
Provincia: .... C. P.: ....
Teléfono: ....
Forma de Pago:
☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.







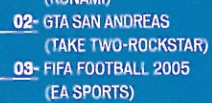
LOS MÁS ALQUILADOS

Octubre 2004

PlayStation 2

01- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
02- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
03- COLIN MCRAE RALLY 2005 (PROEIN)
04- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
05- RESIDENT EVIL OUTBREAK (CAPCOM-EA)
06- FORMULA 1 2004 (SONY C.E.)
07- DRIV3R (ATARI)
08- ESTO ES FÚTBOL 2005 (SONY C.E.)
09- STAR WARS: BATTLEFRONT (ACTIVISION)
10- DEMO NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)





LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 31 de Octubre

PlayStation 2

01- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
02- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
03- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
04- NFS UNDERGROUND (PLATINUM-EA GAMES)
05- ATHENS 2004 (SONY C.E.)
06- RESIDENT EVIL: OUTBREAK (CAPCOM-EA)
07- BURNOUT 3: TAKEDOWN (EA GAMES)
08- MEDAL OF HONOR: RISING SUN (PLATINUM-EA GAMES)
09- GTA VICE CITY (PLATINUM-ROCKSTAR)
10- LOS SIMPSON: HIT & RUN (PLA TINUM-VIVENDI)







TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HACK INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
HACK MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	PROEIN	45	9.4
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONFLICT VIETNAM	S.C.I.	PROEIN	46	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CRASH TWINSANITY	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	46	8.1
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM FIGHT FOR N.Y.	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
DEMON STONE	ATARI	ATARI	45	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DJ DECKS & FX	SONY C.E.	SONY C.E.	45	8.8
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EL ESPANTATIBURONES	ACTIVISION	ACTIVISION	46	8.3
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ESDLA: LA TERCERA EDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.3
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.7
EURO 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	45	9.4
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FLATOUT	EMPIRE	VIRGIN PLAY	46	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.2
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9

LOS MEJORES Diciembre 2004 PlayStation®2 Revista Oficial - España



01- GTA SAN ANDREAS (TAKE TWO-ROCKSTAR)
02- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
03- KILLZONE (SONY C.E.)
04- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
05- THE GETAWAY: BLACK MONDAY (SONY C.E.)
06- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
07- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA... (UBI SOFT)
08- ESDLA: LA TERCERA EDAD (EA GAMES)
09- W.R.C. 4 (SONY C.E.)
10- SLY 2: LADRONES DE GUANTE... (SONY C.E.)

2003-2004 CATÁLOGO

Los juegos de la temporada

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HEADHUNTER REDEMPTION	SEGA	ATARI	46	8.5
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
HYPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	44	8.4
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E	SONY C.E	34	9.3
KILL.SWITCH	NAMCO	SONY C.E	37	8.7
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	40	7.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	[illegible]	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2005	CODEMASTERS	PROEIN	46	8.3
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E	28	9.6
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA BALLERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	46	9.3
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA LIVE 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.6
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	KONAMI	46	9.4
PROJECT ZERO II	TECMO	UBI SOFT	44	8.7
PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	44	9.1
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL OUTBREAK	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	45	8.0
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
RICHARD BURNS RALLY	SCI	PROEIN	44	8.4
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	PROEIN	44	9.0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SEVEN SAMURAI 20XX	SAMMY	ATARI	44	8.1
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	KONAMI	45	9.5
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E	41	9.4
SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO	SONY C.E.	SONY C.E	46	9.2
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E	41	9.3

CATÁLOGO

LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

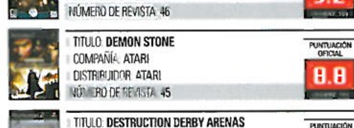
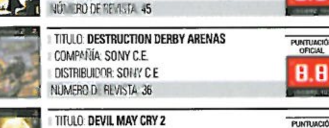
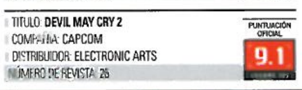


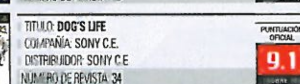
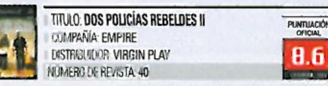
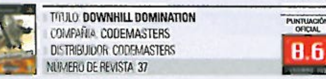
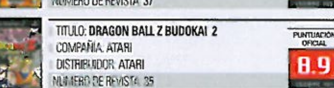
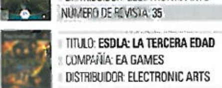
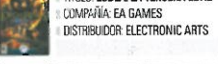


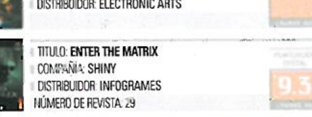








Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
.HACK: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
.HACK: MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	PROEIN	45	9.4
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONFLICT VIETNAM	S.C.I.	PROEIN	46	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CRASH TWINSANITY	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	46	8.1
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM FIGHT FOR N.Y.	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	46	9.2
DEMON STONE	ATARI	ATARI	45	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DJ DECKS & FX	SONY C.E.	SONY C.E.	45	8.8
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	38	7.3
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EL ESPANTATIBURONES	ACTIVISION	ACTIVISION	46	8.3
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ESDLA: LA TERCERA EDAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS		
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3



OléMovil.com

POLIFONICAS

TOP 20

84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84942 Con la luna llena
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84997 Valio la pena
82935 Noches de bohemia
84926 Despre tine
84993 Precisamente...
84779 Mariacaipirinha
80093 Equador
84920 Pastillas de freno
84068 Du hast
80726 No woman no cry
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
80239 Final Countdown

806 52 62 44

HIMNOS

82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83808 H. de España
82123 Athletic Bilbao
84094 H. Republicano
84489 Els segadors
82124 Atletico Madrid
84362 Champions League
84490 Asturias patria...
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis

POL CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL 7484

SGAE

Ej: Envía POL 80239 al 7484 para escuchar "Final..." en tu móvil.

NACIONALES

84996 Ella
85033 Nada valgo sin tu...
84918 Camina y ven
85036 Como tu
85021 Al carajo
85011 Esos dias
84919 Una foto en blanco...
85042 bonustrack
85031 No soy un Bastritboy
84744 Malo
84904 Hablando en plata
84426 Abre tu mente
84642 Angel malherido
84791 La rueca
84500 Te quise tanto

CINE-TV

84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84440 El Sr. de los anillos
80143 La Pantera rosa
84064 Star Wars
80044 Rocky
84369 Los 80
85035 The switch -Mitsu...
84930 Del pita del
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84940 Sexo en Nueva York

TECHNO-DANCE

85046 Pump it up
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti...
80642 Enjoy the silence
84605 Shin chan dance
83228 Samba Adagio
81664 Children

POP/ROCK

84976 American idiot
84985 Personal Jesus
84905 Lets get it started
84922 Sick and tired
84897 Bubblin
84947 Everybody´s chan...
80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine

SONIDOS REALES

TARAREO Agotador! ... pero sólo son niñas...
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela.
EXORCISTA "Coge el teléfono...¡Cabrón"
KIKIRIKI Gallo cacareando ¡Igual que en el campo!
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
CHITA Igual que en la Jungla... ¡Realismo exótico!
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
ALELUYA ¡Salvado por la llamada!
FRANCO "Españoles... Franco Ha muerto..."
SUPLICO "Por favor, que alguién me coja..."
PITA Anuncio Coca Cola
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.

IMITACIONES DE FAMOSOS

"COGE EL TELEFONO..."

"DICHO POR:

POZI "Borracha..." ¡Mítico!!!
POCHOLO De locura... ¡A tope!
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
PORTERO "...un poquito de por favor..."
RISITA "¡Cuñaooo!!!"... Te suena ¿verdad?
SHINCHAN La risa del niño travieso
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
VELANEGRA Sólo hay una Lola para decirlo!
BORIS Histérico como siempre

Ej: Envía POL ALELUYA al 7484 y cada vez que te llamen sentirás la luz divina

CHIQUITO DE LA CALZADA

EN VIVO — EN TU MÓVIL!

DOLORES · ENFERMO · AVANTI · COPITA
GRIJANDER · ATAQUE · FUEGO · GUARDIACIVIL

Ej: Envía POL FUEGO al 7484 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.

JUEGOS

EL EXPEDIENTE X THE DESERTER — © and ™ 2004 FOX — 1554
POKER — 1267
GEM JAM — 1505

ENVÍA BOX Código JUEGO AL 7484

Ej: Envía BOX 1410 al 7484 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS.

DUCATI EXTREME © — 1230
Ducati Extreme © 2004 Vir2L Studios LLC, a ZeniMax Media company. Vir2L and ZeniMax are trademarks of ZeniMax Media Inc. Official Product under license of Ducati Motor Holding S.p.A. Copyright © 2004 Ducati. All rights reserved.

806 52 62 11

PLASMA INFERNO — 1526

TRAGACOCOS — 1410
DRIV3R © — 1709
© 2004 Sorrent Inc. All Rights Reserved. Sorrent and the Sorrent logo are trademarks of Sorrent in the US and/or other countries. Under license by Atari Interactive.
SOLITAIRE — 1013

FOTOS Y ANIMACIONES

41088 · 39055 · 41440 · 41084 · 41439 · 39079 · 41272 (PARA SIEMPRE) · 41546 · 39923 · 41566 · 38917
38880 · 41334 · 37810 · 39740 · 41105 · 41044 · 41271 · 41081 · 41489 · 41541 · 36497
36325 · 36648 · 41609 · 39025 · 41383 · 41086 · 41598 · 35937
41619 · 39074 · 37489 · 39082 · 41490 · 41621 · 39728 · 41608 · 41620 · 41545 · 41611

Envía COLOR Código FOTO O ANIMACION Al 7484

Ej: Envía COLOR 41546 al 7484 y tendrás a los PERRITOS en tu móvil.

También al: 806 52 62 33

LAS ILUSTRACIONES DE CARLOS DIEZ

VICTORIA · CAMERON
MALENA · JENNIFER
CATHERINE · JULIAR
MARLENE · CHARLIZE

Ej: Envía COLOR CAMERON al 7484 para recibir esta imagen.

37605 · 41542 · 39251
41607 · 41104 · 35542
36329 · 37026 (REVOLUCION) · 41103

Animaciones Baby

AVISPA · BOXEO · CARCAJADA · COMBA
VOLTERETA · GIMNASIA · MORTAL · TORERO

Ej: Envía COLOR BOXEO al 7484 y verás como se defiende

Compatibilidades: POLIFÓNICAS Y SONIDOS REALES: Alcatel 735i, LG g7050, g7070, g8000, Motorola c650, v500, v525, V600, Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6220 6230, 6600, 6650, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x60, x70, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-e700, sgh-e710, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x600, x100, Sharp gx10, gx15 gx20 gx30, Siemens cx65, m65, sx1, u15, Sonyericsson k700i, p800, p900. MÁS COMPATIBLES CON POLIFÓNICAS: Alcatel 531, 535, 715, 735, LG b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030 g7110, g7120, Motorola c450, c550, mpx200, T720, T720i, V300, v400, Nokia 3100, 3510, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 8910i, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67 gd87 Philips 550, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-a800, sgh-n620, sgh-s100, sgh-t100, sgh-t400, x400 z105 Siemens a57, a60, c60, c62, c65, cf62, m55, mc60, s55, sl55, st60, u10, Sonyericsson t610, t618 t630, z1010, z200, z600. FOTOS Y ANIMACIONES: Alcatel 332, 531, 535, 715, 735, 735i, LG g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030 g7050, g7070, g7110, g7120, g8000, Motorola c550, c650, mpx200, Nokia 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250 7250i 7600, 7610, 7650, 7700, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67 gd87 x60, x70, Philips 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535, Sagem myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400 z105. Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens c62, cf62, cx65, m46, m65, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson k700i, p800, t610, t63, t68i, z1010, z200. MÁS COMPATIBLES CON FOTOS: Motorola A830, c370, c450, E380, E390, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600, Sagem my-v55, my-v65, my-v75, my-x7, Siemens a60, c60, c65, mc60, st55. JUEGOS: Motorola C370 (Sólo 1410 y 1505), C450 (Sólo 1410 y 1505), C550 (Sólo 1410 y 1505), E380 (Sólo 1505), T720 (Salvo 1230, 1410, 1526 y 1554), T720i (Sólo 1505), V300 (Salvo 1013, 1267 y 1410), V400 (Sólo 1554), V500 (Salvo 1013, 1267, 1410 y 1709), V525 (Salvo 1013, 1267, 1410 y 1709), V600 (Salvo 1013, 1267, 1410 y 1709), V60i (Sólo 1505), V66i (Sólo 1505), Nokia 3100 (Salvo 1230 y 1410), 3200 (Salvo 1230, 1267, 1410 y 1709), 3300 (Salvo 1230), 3410 (Sólo 1013, 1267, 1505 y 1709), 3510i, 3650 (Salvo 1410), 3660 (Salvo 1013, 1267, 1410 y 1709), 5100 (Salvo 1230), 5140 (Sólo 1505, 1526 y 1554), 6100 (Salvo 1230), 6200 (Salvo 1013, 1230 y 1267), 6220 (Salvo 1013, 1230 y 1709), 6230 (Sólo 1505 y 1554), 6310 (Sólo 1505), 6310i (Sólo 1013, 1267, 1505 y 1709), 6600, 6610 (Salvo 1230), 6650 (Salvo 1013, 1230, 1410 y 1526), 6800 (Salvo 1230), 6810 (Sólo 1505, 1526 y 1554), 6820 (Salvo del 1013 al 1410), 7200 (Sólo 1505, 1526 y 1554), 7210, 7250 (Salvo 1230), 7250i (Sólo 1267, 1410 y 1709), 7600 (Sólo 1505 y 1554), 7610 (Sólo 1554), 7650 (Salvo 1709), 8910i (Salvo 1013, 1230 y 1410) N-Gage (Salvo 1410 y 1709) N-GageQ (Sólo 1554), Panasonic X60 (Sólo 1505), Sagem MY-V55 (Sólo 1230), MY-V65 (Sólo 1230, 1505, 1554 y 1709), MY-V75 (Sólo 1230 y 1554), MY-X7 (Sólo 1230), Samsung C100 (Sólo 1505), S300 (Sólo 1505), SGH-E100 (Sólo 1505), SGH-E700 (Sólo 1013, 1230, 1526 y 1554), SGH-E710 (Sólo 1709), SGH-X600 (Sólo 1709), X100 (Sólo 1505), X400 (Sólo 1526) ,Z105 (Sólo 1230), GX10 (Sólo 1230, 1505, 1526 y 1554), GX15 (Sólo 1230), GX20 (Sólo 1230, 1505 y 1709), GX30 (Sólo 1230), Siemens C55 (Sólo 1505), C60 (Sólo 1410, 1505 y 1526), C65 (Sólo 1554), CX65 (Sólo 1554), M50 (Sólo 1013, 1267 y 1505), M55 (Sólo 1410, 1505 y 1526), M65 (Sólo 1554), MT50 (Sólo 1505), S55 (Salvo 1013, 1267, 1554 y 1709), SX1 (Sólo 1554), Sonyericsson K700i (Sólo 1554), P800 (Sólo 1267 y 1505), P900 (Sólo 1505), T610 (Salvo 1267), T618 (Sólo 1505, 1526 y 1554), T630 (Salvo 1013, 1267 y 1505), Z1010 (Sólo 1505 y 1554), Z600 (Salvo 1267).-Utilizando nuestros servicios, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2033360322. El responsable del fichero es Mediafusion España S.A. Otorga su consentimiento para que el número de móvil pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestros servicios de olemovil.com. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja así como ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición enviando un correo indicando su teléfono a info@olemovil.com. Coste del SMS: 0,90€ sin IVA (Requisitos: 3 sms y configuración WAP para fotos, animaciones, polifónicas y sonidos reales, 5 sms y configuración WAP para juegos). Coste máximo por min. de la llamada a los 806: tfno 1,09 €, móvil 1,36€, IVA incluido. Coste conexión wap según operador y a cargo del usuario. -Apdo. correos 24005 - Madrid (28080).

KONAMI





PRO EVOLUTION SOCCER 4

3+

www.pegi.info



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

www.konami-europe.com

©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo JFA ©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.MAX. ©2001 Korea Football Association Adidas, the Adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the Adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the Adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Konami: KONAMI ® and PRO EVOLUTION SOCCER ™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. © Rules © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo.

